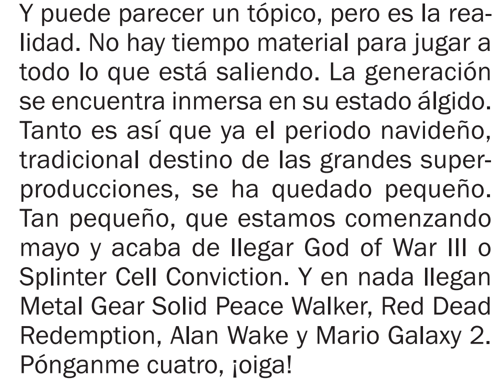


games tribune
año 2 / número 15 / mayo 2010
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP -
ANÁLISIS
God of war III
Just cause 2
Red steel 2
Yakuza 3
Pokemon Gold & Silver
AVANCES
R.U.S.E.
Lost Planet 2
Furia de Titanes
Mario Galaxy 2
Metal Gear solid Peace walker
GOD OF WAR III
Hablamos con el PM de splinter cell conviction
La historia del videojuego (1995)
briconsola.com lagrann.com pixfans.com logros360.com
hombreimaginario.com elpixeblogdepedja.com portalgameover.com

editorial

NÚMERO 15 - MAYO 2010



No tengo tiempo

Y puede parecer un tópico, pero es la realidad. No hay tiempo material para jugar a todo lo que está saliendo. La generación se encuentra inmersa en su estado álgido. Tanto es así que ya el periodo navideño, tradicional destino de las grandes superproducciones, se ha quedado pequeño. Tan pequeño, que estamos comenzando mayo y acaba de llegar God of War III o Splinter Cell Conviction. Y en nada llegan Metal Gear Solid Peace Walker, Red Dead Redemption, Alan Wake y Mario Galaxy 2. Pónganme cuatro, ¡oiga!

Si 2009 comenzó a reflejar la ingente crisis que asola al mundo, al menos este comienzo de 2010 ha borrado esa sensación de golpe y plumazo. Comenzamos muy fuerte con Bayonetta. Y entre medio han llegado Bioshock 2, Mass Effect 2 o Final Fantasy XIII. Como para quejarse.

Y paradójicamente, han comenzado los rumores que anuncian el cambio generacional. Sin ningún respaldo ni de mercado ni de trayectoria. Natal está en el horizonte. Lo mismo que la réplica de Sony. La inminente llegada del 3D estereoscópico a los juegos. Mafia II, Gran Turismo 5, Fable III, Dead Rising 2, Gears of War 3... ¿Alguien piensa que con este percal, se puede dar la generación por acabada?

Otro apartado lo marcan las portátiles. Acaba de ser anunciada la nueva 3DS para el próximo año. A la espera de saber más de sus capacidades técnicas, sí que podemos estar ante el cambio generacional en lo que a portátiles se refiere. A ver que dicen los demás (Sony y ¿por qué no? Microsoft).



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Cristian Rodriguez
Carlos J. Oliveros Oña

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Ivan Pla
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Koopa
Josep Martinez (Yusep)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Nintendo®
SELECT START
B
A

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Valve quiere "asustar a los jugadores" con el próximo Half-Life

En una entrevista con Edge, Gabe Newel ha declarado que la compañía tiene la intención de volver a asustar al jugador en la próxima entrega de la saga Half-Life. "Creo que nos hemos alejado de asustar genuinamente más de lo que queremos, y es algo que tenemos que pensar, además de ampliar la paleta emocional. Lo que hicimos en el pasado no tendrá el mismo impacto ahora."

Según Newell, "la muerte de sus hijos" o "el desvanecimiento de sus propias capacidades", son elementos que pueden asustar a los fans de Half-Life.

Por el momento no se conoce la fecha para la tercera parte, aunque se espera que la fecha sea revelada próximamente.

Green Day: Rock Band incluirá el álbum American Idiot

Los chicos de Harmonix han anunciado que su próximo trabajo, Green Day: Rock Band, incluirá el penúltimo disco de la banda norteamericana, American Idiot. De esta forma el juego incluirá las 12 canciones del disco como Boulevard of Broken Dreams o Wake Me Up When September Ends.

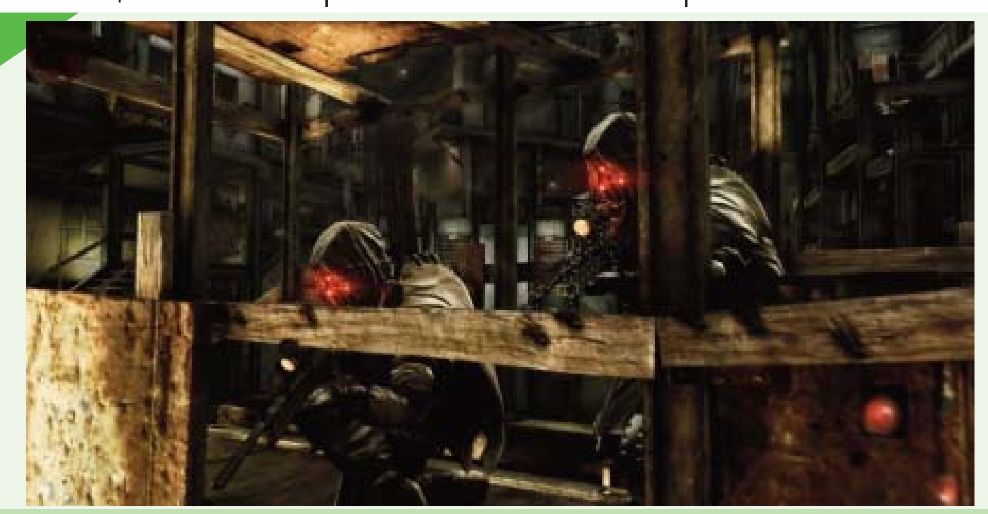
"Queríamos tener el album 'American Idiot' completo en el juego", declaró Christ Foster, director del título. "Es un álbum destinado a ser escuchado y jugado como una unidad. Por lo que tienes que tener la habilidad para hacerlo. Es la primera vez que lanzamos un juego con un álbum completo." Sólo queda esperar que esta tendencia no se convierta en una costumbre.

SEGA: Madworld no "encajaba" en Wii

Uno de sus directivos habla sobre las ventas que obtuvo el título en Wii. Mike Hayes, directivo de SEGA, ha hablado con CVG acerca del rendimiento comercial obtenido por Madworld en Wii, el cual no fue el que esperaban.

"Recibió muchas críticas, pero comercialmente no fue lo que queríamos. No encajaba con el público mayoritario de Wii. Fuimos valientes lanzandolo en Wii, pero la realidad es que Platinum Games es una desarrolladora que necesita a Xbox 360 y PlayStation 3 para hacer lo que quieren. Ya lo viste con Bayonetta, fue un estándar de mucha calidad."

Madworld vendió 66.000 unidades en su primer mes a la venta en Estados Unidos. Cifrras bastante discretas.



Qore ha anunciado en su último número que Killzone 2 será otro de los títulos que tendrán soporte para las tres dimensiones el próximo verano, junto a LittleBigPlanet, Super Stardust HD, Wipeout HD Fury y Gran Turismo 5



EA anuncia el nuevo estudio de Jason West y Vince Zampella, Respawn Entertainment

Electronic Arts ha anunciado hoy la formación de un nuevo estudio encabezado por Jason West y Vince Zampella, antiguos trabajadores de Activision y fundadores de Infinity Ward, el estudio creador de la saga Call of Duty.

Respawn Entertainment tendrá el control total sobre las IP's que desarrolle, siendo EA quien se encargue de su distribución.

"Durante la última década hemos liderado un gran equipo de desarrollo y lo hemos dado todo creando una franquicia épica", comentó Zampella. "Estamos muy orgullosos de lo que hemos creado y de que millones de fans se diviertan con esos juegos."

"Ahora que el equipo tiene el control sobre los juegos y las marcas podemos asegurar a los fans que serán tratados como se merecen", añadió West.

"Jason y West son dos de los principales creativos de la industria del entretenimiento. En EA estamos orgullosos de ser sus socios y darles todo el apoyo que necesiten para contratar un nuevo equipo y volver a hacer juegos increíbles", declaró Frank Gibeau, Presidente de EA Partners.



“La tecnología 3D está limitada”

El co-fundador de Ninja Theory cree que habrá que esperar a la próxima generación de consolas para aprovechar al máximo la tecnología 3D. En unas declaraciones a CVG Tameem Antoniades, declaró que los efectos tridimensionales están limitados en la actual generación de consolas.

"El problema es que para hacer 3D adecuadamente necesitas renderizar 60 imágenes por segundo para cada ojo. Y como mínimo a una resolución de 720p. Por lo que en esencia eso es 1080p a 120 imágenes por segundo, y la actual generación de consolas sólo puede procesar gráficos muy rudimentarios con esas especificaciones."

Antoniades cree que hay que esperar a la próxima generación de consolas: "Creo que la tecnología está limitada a día de hoy, por lo que no será posible reproducir material como Avatar en 3D. Cada generación debe ser entre cinco y diez veces más potente que la anterior como mínimo, por lo que veremos esta tecnología en la siguiente generación. Creo que será totalmente revolucionaria para los videojuegos."

Konami anuncia Saw 2

Konami ha anunciado el lanzamiento de una secuela de Saw, para Xbox 360 y PlayStation 3. SAW 2, se lanzará en Otoño de 2010.

Saw 2 invita al jugador a volver al retorcido mundo de Jigsaw, y promete nuevas aterradoras trampas y puzzles, luchas mas viscerales, y una historia nueva que tiene lugar entre la segunda y tercera película. Como tal, los jugadores podrán profundizar en el horror y el misterio de los sujetos aterrados de Jigsaw.

Desarrollado por Zombie Studios, Saw 2, pone a los jugadores, en la piel Michael, del hijo del Detective Tapp, quien está intentando entender la muerte de su padre. A través de una serie de acontecimientos aparentemente sin ninguna conexión, Michael se encuentra frente al hombre responsable del fallecimiento de su padre: Jigsaw. El terror se ha puesto como fecha octubre.

PES 2010 a precio reducido

Konami Digital Entertainment GmbH ha anunciado que el superventas PES 2010 será relanzado con un nuevo precio reducido a partir del día 29 de Abril.

Después de este tremendo éxito de ventas cosechado desde su lanzamiento en Octubre de 2009, y sin contar las unidades que se vendan con este precio rebajado, las versiones para PLAYSTATION 3, PlayStation 2 y PSP entrarán en la categoría Platinum, mientras que Classics será la categoría que obtengan las versiones de Xbox 360 y PC. La adaptación para Wii también estará incluida en esta rebaja. Los precios de venta recomendados serán de 29,95€ aprox. En PLAYSTATION 3, Xbox 360 y Wii; en PlayStation 2 y PSP el precio estará alrededor de los 19,95€, con la versión de PC por tan sólo 14,95€. Una buena oportunidad para ir preparando el Mundial.

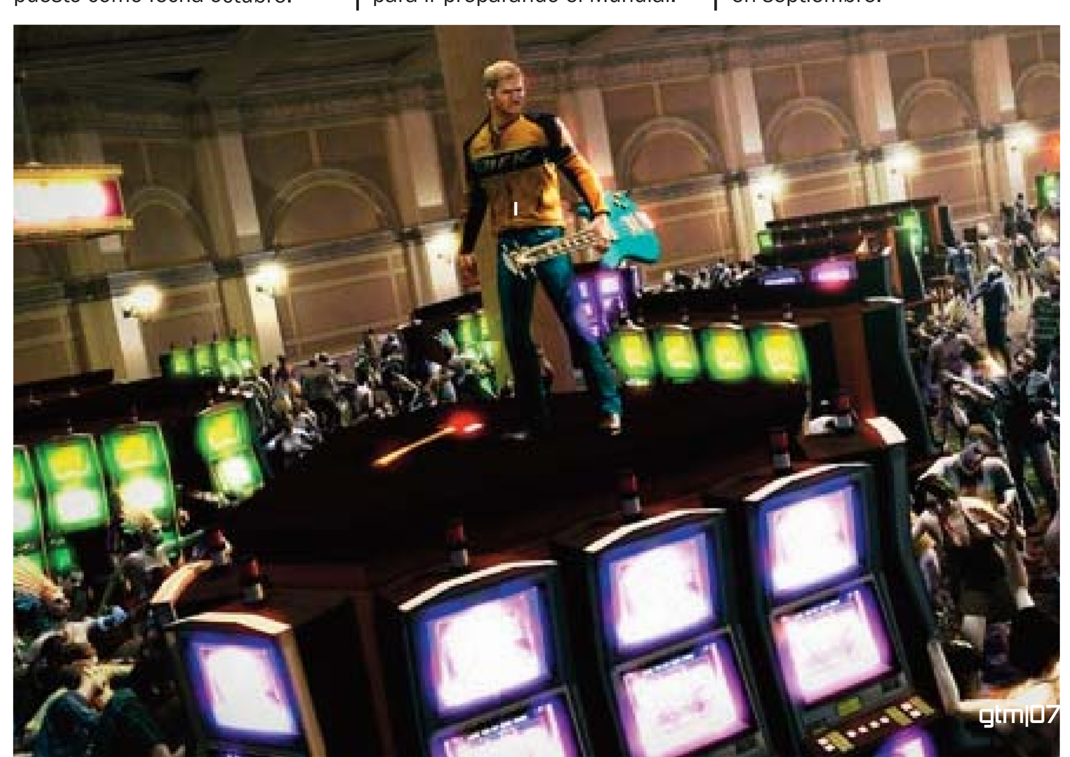
Capcom: Dead Rising era "demasiado japonés" para el público occidental

Shinsaku Ohara, miembro de Capcom, ha hablado con CVG sobre el desarrollo del primer Dead Rising y de su secuela.

"El primer Dead Rising fue desarrollado con un estilo muy japonés. Tuvimos ayuda de Norteamérica, pero todo el trabajo fue prácticamente hecho en Japón. Queríamos hacerlo mejor para el publico occidental", comentó Ohara.

Dead Rising 2 está siendo desarrollado en conjunto con Blue Castle Games, estudio occidental que aportará nuevas ideas, según Ohara: "Juntos hemos conseguido ideas más locas que las que hicimos en Dead Rising 1. Estamos más cerca de que Dead Rising 2 se parezca a un juego occidental."

Dead Rising 2 será lanzada para Xbox 360, PlayStation 3 y PC en septiembre.





La gran historia de los videojuegos

por entregas

Capitulo 12: 1995, Chrono Trigger y mucho mas

1995 Chrono Trigger y mucho más

A falta de novedades importantes a nivel de hardware, 1995 es un año de grandes juegos y una etapa fundamental para el futuro del sector a medio plazo, es el salto de generación y Sony comienza a tomar posiciones con su Playstation

Tras el animado 1994 en materia hardware, llega un 1995 con escasas novedades en cuanto a presentación de nuevas consolas. Hasta la fecha Nintendo había acertado, casi podríamos decir arrasado, con todas las plataformas que había lanzado hasta la fecha: Game&Watch, NES, SNES, y GameBoy, pero la Nintendo Virtual Boy que puso en el mercado el 21 de julio del año que nos ocupa fue su primer fiasco comercial. Películas como El Cortador de Césped habían puesto de moda la realidad virtual que parecía el futuro próximo en el mundo del videojuego y Gunpei Yokoi creó una consola que posicionase a la gran N ante el que consideraban un nuevo mercado, en oposición a las consolas de 64 bits de Sony y Sega presentadas el año anterior. Virtual Boy era una consola semiportátil que incluía un visor tipo casco de realidad virtual en el que se mostraban imágenes en 3D monocromáticas. Al no ser tan portátil como en un principio se imaginaba (760 gramos) se hacía necesario el uso de un trípode que sujetase la consola.

El corazón de la Virtual Boy es un procesador NEC V810 a 32-bit RISC y 20 MHz, dispone de 1 MB de DRAM y 512 KB de P-SRAM con 1 KB Cache. La pantalla es una RTI SLA con una resolución de384 x 224 y 50.2 Hz de refresco Horizontal. La alimentación que tan importante se mostró en la guerra de las portátiles se soluciona con 6 pilas AA (9 VDC) o un adaptador AC de 10 VDC.

Virtual Boy no llegó a cuajar en el mercado japonés, tampoco en el americano y nunca llego a ser lanzada en Europa. Su escasa portabilidad, una pobre selección de juegos disponible en el lanzamiento o la pantalla monocromática fueron algunas de las causas de su bajo impacto en el mundo de los videojuegos. Solo se fabricaron 800.000 unidades y es una de las plataformas más buscadas por los coleccionistas y por tanto una de las que mayor precio tiene en el mercado de segunda mano.

En 1995 se produjo el primer rediseño (restyling) de una consola por parte de Nintendo, puso a la venta las Game Boy de dife-



Virtual Boy no llegó a cuajar en el mercado japones ni en el americano, en Europa ni siquiera fue lanzada. Nintendo solo fabricó 800.000 unidades de la consola

El Juego del Año 1995



Chrono Trigger es uno de esos juegos por los que no pasa el tiempo. En los remakes solo se ha modificado el sistema de control

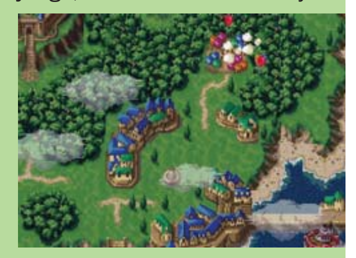
Chrono Trigger recibe el galardón de Juego del Año 1995 por meritos propios, en pocas ocasiones se consigue reunir un equipo de desarrollo con el renombre y reputación del juego que nos ocupa, Hironobu Sakaguchi, Kazuhiko Aoki, Nobuo Uematsu a la composición, Yuuji Horii y Akira Toriyama (de Dragon Ball y Dragon Quest) son considerados el Dream Team del mundo de los videojuegos. Con el talento de un equipo como este detrás y el dinero y tiempo que precisa una proyecto de esta envergadura, el resultado no puede ser otro que una obra maestra de los videojuegos y Chrono Trigger lo es sin ninguna duda. Uno de los mejores juegos de la historia.



La historia del juego nos pone en el papel de un grupo de jóvenes aventureros que son transportados a través del tiempo de forma accidental y descubren que el mundo va a ser destruido en un futuro. Juran evitar este desastre y para ello se ven obligados a viajar a través de distintas épocas para descubrir la forma de salvar el planeta. Este viaje a través del tiempo es una constante a lo largo del juego y una de las características principales del mismo, el jugador tiene acceso a siete épocas diferentes de la historia y las acciones hechas en el pasado afectan a los eventos del futuro. Los viajes a través del tiempo se realizan mediante portales y pilares de luz llamados time gates (portales temporales) o bien mediante una máquina del tiempo llamada "Epoch".

Chrono Trigger utiliza un sistema de batalla llamado Active Time Battle (Batalla en tiempo activo, ATB), herencia de la saga de juegos de Square, Final Fantasy, que fue diseñada por Hiroyuki Itō para Final Fantasy IV, pero profundamente avanzado y remozado; se considera que fue el punto de inflexión en los sistemas clásicos por turnos y su avance hacia otros más dinámicos y el punto de partida del jrpg moderno.

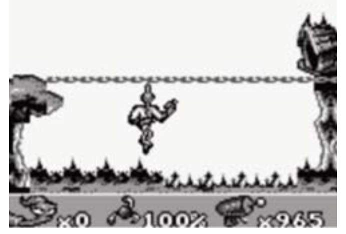
Se han realizado diferentes secuelas y relanzamientos del juego, destacando el de Playstation como parte del paquete de Final Fantasy Chronicles y el reciente para Nintendo DS, en la que solo se ha adaptado el juego a las dos pantallas y el control táctil de la consola.



Chrono Trigger aparece en el puesto número 28 de los 100 mejores juegos de la historia para Famitsu, para muchos merece estar aún más arriba.

rentes colores, un detalle que podría parecer nimio pero que se ha demostrado en otras muchas ocasiones consigue reactivar las ventas de la consola rediseñada.

La pequeña de Nintendo sigue recibiendo un buen número de grandes juegos al año manteniendo su hegemonía en el sector, títulos que parecía imposible ver en la pequeña pantalla de la Game Boy pero que sorprenden a



público y crítica. Son los Earthworm Jim, Street Fighter II - The World Warrior, Kirby's Dream Land 2, Jungle Strike o la excelente conversión de uno de los juegos del año: Killer Instict de Rare. Virtual Boy recibe hasta 16 títulos en su primer año de vida, destacando los juegos de las sagas clásicas de Nintendo como Mario Clash, Mario´s Tennis, Virtual Boy Wario Land o V-Tetris.

Mientras tanto Sega comienza a ver la guerra con Game Boy perdida y concentra sus esfuerzos en otras plataformas, el juego más destacado de Game Gear en 1995 es Starwars, Return of the Jedi.

A pesar de la llegada de las consolas de 64 bits, las SNES y Megadrive aún tienen muy buenos ratos que ofrecer, la de Sega ve como llegan a las tiendas los Vectorman, Comix Zone, Earthworm Jim 2 o dos excelentes títulos deportivos de EA como son Madden´97 y NHL´96. La misma Sega produce y desarrolla un gran rpg como es Phantasy Star IV, para muchos el mejor juego de la saga.

Nintendo tiene que hacer frente a consolas superiores técnicamente con imaginación y grandes juegos, llega la secuela de Donkey Kong Country , el divertido Yoshi's Island: Super Mario World 2 y un mejorado NBA Live 96 de EA. Por encima de todos ellos nuestro juego del año: Chrono Trigger, un título que está en las zonas altas de la mayoría de listados de mejores juegos de la historia y una de las mejores historias de los jrpg. No podemos olvidar tampoco la excelente versión de Killer Instict que SNES recibe de la mano de Rare y Midway, probablemente el mejor juego de lucha de la plataforma y una de las referencias de la historia del género.



Sega comienza a lanzar títulos para la Saturn buscando repetir la estrategia de pegar primero que tan buen resultado les dio en la generación pasada. Destacan Shinobi Legends de Vic Tokai y Street Fighter Alpha de Capcom, subtitulado en la consola de Sega como Warriors´ Dreams, ciertamente un sueño para todos los









aficionados a los juegos de lucha aunque por debajo de lo que supondría la siguiente edición.

Playstation estrena catálogo con títulos de la propia Sony que también se estrena como desarrolladora de videojuegos con The Raiden Project, un excelente shooter espacial basado en los Raiden de plataformas como NES o Turbografx. Pero el verdadero éxito de Playstation vendría de la mano de las desarrolladoras ajenas a Sony y los acuerdos alcanzados con ellas que se comienzan a gestar desde el inicio de la trayectoria de la primera consola de Sony. Fruto de estas alianzas llegan Street Fighter Alpha de Capcom, PGA Tour 96 de Electronic



Arts, Tekken de Namco o Mortal Kombat 3 de Midway. Es solo el inicio de una larga y exitosa trayectoria en la que lo mejor está aún por llegar.

Konami lanza para SNES, Megadrive y Playstation Internatio-



nal Superstar Soccer (ISS) Deluxe, un increíble juego de fútbol que da continuidad a una saga que terminaría derivando en lo que hoy es Pro Evolution Soccer.

1995 es el último gran año de la reina de las aventuras gráficas en PC. LucasArts lanza dos grandes aventuras que son Full Throttle y The Dig, el primero de ellos es una aventura de moteros con una historia y un desarrollo muy diferente a los habituales de la casa, está considerada como la obra más personal de Tim Schafer y fue alabado por su pulido acabado y su trama envolvente pero criticado debido a su corta duración y a su facilidad. Es un juego de culto al igual que lo es The Dig, un título de Sean Clark y Brian Moriarty pero tras el que estaba el mismísimo Steven Spielberg. La historia comienza cuando se descubre que un asteroide está próximo a colisionar con la Tierra, para solucionarlo, los Estados Unidos envían en viaje espacial a un grupo de profesionales de diversa índole que tendrán como misión conseguir modificar la dirección del meteorito colocando una serie de explosivos sobre su superficie, pronto descubrirán que el asteroide no es lo que parece. Detallados gráficos mezcla de 2D y 3D y una banda sonora basada en la obra de Wagner para un título que no vendió en su momento todo lo que se esperaba. Otras buenas



aventuras gráficas lanzadas en 1995 fueron Simon the Sorcerer II, Prisioner of Ice y Flight of the Amazon Queen.



Hironobu Sakaguchi nace en 1962 en Hitachi, Ibaraki. Estudia en la Mito Senior High School y comienza a cursar Ingeniería Eléctrica en la Yokohama National University, aunque lo deja en 1983 para comenzar a trabajar a tiempo parcial en Square, una filial de Denyūsha Electric Company fundada por Masafumi Miyamoto. Cuando en 1986 Square se hace independiente, Sakaguchi ya trabaja a tiempo completo como Director de Planificación y Desarrollo.

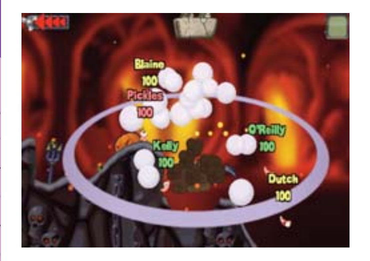
Pero las cosas no van bien en Square, los juegos lanzados no han obtenido una buena acogida comercial y la situación financiera de la empresa es agobiante. Hironobu Sakaguchi decide lanzar un último juego con el poco dinero que queda en las arcas de Square y lo llama Final Fantasy (Fantasía Final), anunciando el fin de la compañía y su retirada del mundo del videojuego. El éxito de Final Fantasy para NES trastocó todos esos planes y convirtió a Square en una de las compañías punteras del sector y a su creador en un mito del mismo. Sakaguchi participó en todas las secuelas de la que es una de las sagas más longevas y exitosas de la saga de los videojuegos hasta Final Fantasy X. Dio el salto a SNES con FF IV, tuvo la visión comercial de apoyar a Playstation migrando con Final Fantasy VII a la consola de Sony y fue pionero en el sector a la hora de gestionar una saga y los spin-off de la misma. No solo de Final Fantasy vive Square y Sakaguchi participa de otros éxitos de la compañía como Chrono Trigger, Xenogears o Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars.

Tras vender más de 80 millones de copias de videojuegos, Sakaguchi introduce a Square en el mundo del cine y dirige Final Fantasy: The Spirits Within, resulta un sonoro fracaso con perdidas de más de 120 millones de dolares que obliga a cerrar Square Pictures. Sakaguchi queda tocado y tras Final Fantasy X decide dejar Square que se ha fusionado previamente con su competidora directa Enix, la razón es que no se encuentra cómodo en la nueva estructura de la empresa.

En 2001 funda su propia compañía, Mistwalker, que inicialmente trabaja en exclusiva para Microsoft y lanza Blue Dragon y Lost Oddisey, posteriormente ponen en el mercado la secuela del primero para Nintendo DS. Actualmente se encuentran trabajando en otro jrpg de título The Last Story, que saldrá en exclusiva para Wii a lo largo de 2010.

En 2000 se reconocieron sus meritos, siendo la tercera persona relacionada con el sector en entrar a formar parte del Hall of Fame de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas, tras Miyamoto y Sid Meier.

Dos grandes títulos satisfacen a los jugadores de estrategia, Command and Conquer de Westwood Studios recoge lo mejor de Dune 2 y Warcraft y ofrece una RTS más profunda y un nivel técnico nunca empleado en el género. Por otro lado, los Worms de



Team17 ofrecieron horas y horas de diversión con un concepto totalmente diferente.

LucasArts repite como mejor desarrolladora y en este caso lo hace en el apartado de acción, Star Wars Dark Forces está considerado por muchos como el mejor juego de acción que se ha hecho nunca basado en la franquicia, no vamos a ser nosotros quienes se lo discutan.

1995 es también un buen año para los que gustan de la velocidad en el PC, The Need for Speed, Destruction Derby o el esperadísimo Grand Prix 2 pasaron por sus equipos. Tampoco se quejaron los más roleros, Dun-



geon Master II: The Legend of Skullkeep, Dungeons & Dragons Ultimate Fantasy o Eye of the Beholder Trilogy se pueden considerar un buen botín.

TEXTO: J.BARBERÁN

Hablamos con: Pablo Abellán

Tras un desarrollo mucho más tormentoso del deseado, la quinta entrega de la épica de Sam Fisher ya está disponible en nuestras tiendas. La misma semana de su lanzamiento, tuvimos oportunidad de charlar unos minutos con Pablo Abellán, su Product Manager para España. Y este es el resultado

GTM - Ya está aquí Splinter Cell, y si aún hay algún humano que no haya oído jamás hablar de las aventuras de Sam Fisher, ¿Cómo se la venderías?

La franquicia Splinter Cell es un referente en el mundo de los videojuegos en esta generación y en las anteriores. Lo definiría como el juego referente de acción y aventura combinado con estrategia y sigilo. A pesar de que haya podido padecer un cambio radical, ha conseguido mantener la esencia del juego, que es el sigilo y la infiltración.

GTM - El juego se esperaba hace ya casi un año, pero ha sufrido muchos retrasos. ¿Exactamente a que se ha debido esta situación?

El juego como sabrás fue anunciado a finales del 2006. Se comenzó un desarrollo del juego, que parece ser no gustó demasiado. Este desarrollo fue siempre muy paralelo con Microsoft, y parece ser que los resultados no eran lo que esperaban. Se tiró todo aquello y se comenzó a trabajar en algo nuevo totalmente en 2008. Es cierto que el juego se ha retrasado muchas veces, y lo esperábamos finalmente para finales del año pasado. Pero se replanteó esta situación para pulirlo. Se quería que el juego fuese redondo. Se buscaba una calidad AAA. Se buscaba una experiencia multijugador como la que hemos incluido, y los contenidos que ya tienen. Queríamos en definitiva un juego perfecto.

Te hablaría de Ubisoft, pero es que es extensible a cualquier editora. Cada año no, cada dos meses la evolución de los juegos es una barbaridad. No queríamos sacar un juego que al poco se hubiera quedado algo atrás con respecto a lo que está saliendo últimamente. Se puso a trabajar más gente en más contenido. Por ello se decidió retrasar el título para que estuviera pulido para su salida.

GTM - ¿Y el motivo para que se haya lanzado ahora? ¿Se ha buscado un hueco un poco más favorable dentro de estos lanzamientos tan potentes que estamos teniendo?

Si te soy sincero, no creo que hayamos buscado un espacio donde haya competencia para acabar sacando el juego. Estamos compitiendo ahora con juegos como God of War o Final Fantasy. Vamos, que lo de favorable es cuestionable. Si el juego hubiera





estado terminado como está ahora a finales del año pasado, en Ubisoft hubiéramos preferido que saliera por aquel entonces. Ahora tenemos una competencia muy, muy dura. En definitiva, el juego ha estado en la calle cuando los controles de calidad han dado su visto bueno y el juego presenta el acabado que queríamos sacar. No hay un tema de búsqueda de no competencia, ni mucho menos.

GTM - Esta es la quinta entrega. Y el cambio desde sus inicios ha sido brutal. ¿Era necesario reinventar tanto la franquicia?

Yo no creo que la franquicia se haya reinventado, sino mas bien que se ha rejuvenecido. Pero eso pasa en casi todo lo que nos rodea. Si tú tienes un concepto innovador y que funciona, como pudo ser el caso de Splinter Cell hace 10 años, no puedes vivir de ello toda la vida y explotarlo hasta el infinito. Tienes que adaptarlo a los tiempos que corren. Mira por ejemplo el cine. El cambio que ha habido de las primeras películas de James Bond a las que hacen ahora. O el cambio que ha experimentado Batman, que antes era un tío en mallas, al Caballero Oscuro. Se adaptan las formas, pero se mantiene la esencia.

A Splinter Cell le ha pasado exactamente lo mismo. El juego ha podido cambiar algunos parámetros para acabar ajustándolo a los tiempos actuales. Pero básicamente estamos ante la infiltración y el evitar ser descubierto, así como la importancia del componente táctico. Realmente es verdad que ya no estamos bajo el paraguas de Third Echelon, y la historia ha dejado el componente político y bélico para convertirse en una experiencia mucho más personal. Pero el espíritu y el modo de juego, bajo mi punto de vista, a pesar de ser bastante más directo, acaba por transmitir lo mismo. Es por ello que yo no veo esa reinvención, y si más ese rejuvenecimiento del que estamos hablando.

GTM - Ese rejuvenecimiento a nivel jugable puede ser, pero a nivel argumental, el cambio ha sido brutal.



bio yo estoy contentísimo. Al final todo se traduce en evolución. Double Agent fue también un paso más dentro del género. Posiblemente no tan radical como Conviction. Pero es que todo está dirigido para que el jugador se acabe identificando con Sam Fisher y su historia. Esa búsqueda del saber que ha pasado con tu hija y quién está detrás del asesinato. Obviamente que el guión por esta necesidad debe de cambiar. No es lo mismo escribir un trasfondo de un agente que tiene que desactivar una bomba nuclear para alguien que te paga que intentar resolver el asesinato de tu hija. Ahora ya no te importa llevarte por delante a quien sea y como sea. Ahora es todo más directo precisamente por necesidades de la misma historia. Si no trabajas para nadie ni tienes que dar explicaciones a nadie, optas por la acción directa.

Entonces para tejer esta historia se ha intentado llevarlo hacia un lado más cercano a lo que es una película. Que se mantenga la esencia de lo que ha sido siempre la franquicia, pero que sientas realmente que estás jugando a una película. Puede ser un cambio bastante radical, pero es que era un cambio que necesitaba Sam Fisher.

GTM - Es que si retrocedemos hasta sus orígenes, Splinter Cell era como la alternativa americana a la apuesta japonesa que significaba Metal Gear Solid. A pesar de tener pilares comunes, y de apostar uno por el realismo y el otro por las licencias fantásticas. Sin embargo hoy por hoy divergen totalmente. ¿Cuál podría ser el versus con el que podemos comparar Conviction?

Si hacemos caso a lo que he leído, lo más parecido puede ser un Bourne o un 007. Pero no estoy nada de acuerdo con ello. Realmente no creo que haya un juego que compita con Splinter Cell salvo el propio Metal Gear Solid. Yo también coincido contigo en que era el rival, pero también lo es. Ambos comparten muchas más cosas que con otros juegos. Puede compartir con Bourne o 007 el argumento. Pero como juego no. Splinter Cell sigue manteniendo su apuesta de infiltración y sigilo. Pero aunque puede tener rasgos parecidos con éste o con aquél, personalmente no creo que ninguno tenga lo que Splinter Cell ofrece.

Con esto no quiero decir que Splinter Cell sea el mejor juego del mundo, ni mucho menos. Pero sí que es el único que puede combinar una historia cinematográfica, un guión con constantes cambios, una apuesta jugable de este calibre y las opciones que presenta el modo multijugador. Bajo esos baremos, no encuentro ningún otro juego que ofrezca esto aparte de Conviction.

GTM - Personalmente que lo he probado y lo he pasado, la experiencia que tengo es que era un calco a las películas de Bourne.

A las películas, sí. Pero a los juegos no.



GTM - No, no. Las adaptaciones son aceptables y ya.

Hombre, yo no lo pasé excesivamente mal jugando a Bourne. No me acabó de agradar el sistema de combate. Pero salvando eso, te puedo decir que hasta me gustó. Pero no es comparable a lo que ofrece en los campos que hemos hablado Splinter Cell.

Puedo entender que esta nueva línea sí que puede enfrentar a los seguidores de la franquicia. Como cuando ocurre en casi todas las sagas que intentan innovar, que al final siempre sale el comentario de "Esto ya no es… ". Pero el feedback que personalmente tengo con la gente que hablo y las comunidades en las que me muevo, es que este juego les ha encantado a la gran mayoría.

Si tú eres uno de esos seguidores, y has jugado a este juego, tendrás tu opinión personal. Pero te voy a hablar de la mía. Cuando a mi me lo presentaron, precisamente yo esperaba un Bourne. Y a partir de ahí trazar la estrategia de marketing. Y sin embargo lo que me encontré ha sido algo distinto. Es un Splinter Cell porque mantiene toda esa esencia de la que hemos venido hablando.

GTM - Yo he jugado a todos los Splinter Cell habidos y por haber en casi todas las plataformas. Y aunque el juego me ha gustado enormemente a nivel de argumento, sí que me ha sorprendido mucho la falta de dificultad.

¿Pero lo has jugado en realista?

GTM - Lo estoy completando ahora mismo en la vuelta realista y mi experiencia es que es cuestión de tiempo. El primero eran tres detecciones y fracaso en la misión. Ahora es todo tan directo y accesible, que la dificultad se ha resentido.

Pero para ello hay que tener en cuenta que es lo que hay ahora mismo en el mercado. Si te vas cinco años atrás, la gente que jugábamos a consolas sólo éramos chicos y que nos gustaban los juegos hardcore. No había más. Pegar tiros e infiltrarnos. Y en esos parámetros se movía al principio Splinter Cell. Osea, era lo más hardcore que podemos encontrarnos ahora mismo.

Pero la ampliación del mercado ha traído consigo una diversificación tan sumamente grande, que ya no sólo hay un hardcore. Está el típico hardcore extreme de toda la vida. Está el harcodreta, los que les gusta masacrarse con los Call of Duty y demás. Luego tenemos los Lighthardcore, que buscan juegos tipo Prince of Persia o Assassin's Creed. Y esto simplificándolo mucho. Entonces nos encontramos que de los hardcore extreme, ya no nos encontramos tantos, y encima en porcentaje, son los más minoritarios. Con lo que nos encontramos que los juegos, si quieren sobrevivir, deben adaptarse al perfil del consumidor. Y esto obviamente acaba repercutiendo en algo tan básico como la dificultad.



tienes un título clásico al que puede acceder casi todo el mundo. Yo te puedo decir, que habiendo jugado a los anteriores Splinter, me ha acabado por gustar mucho más esta nueva entrega. Aunque también es verdad que no soy tan hardcore como me creía, y soy mas light. Yo he disfrutado mucho jugándolo. Y si a eso añadimos el cooperativo, es un juego francamente divertido.

GTM - Esto ya se sale un poco más del juego en sí y es una valoración más generalista de lo que es el mercado actual. Yo antes encontraba títulos que a mí como hardcore me satisfacían, y luego otros que estaban más destinados a un público más general. Pero ahora los títulos hardcore se encuentran muy en cuentagotas y hay que añadir que los títulos antes hardcore se han adaptado para llegar a todo el mundo.

Puede ser... Pero tampoco creo que Splinter Cell sea para todo el mundo. Creo que es un juego destinado a un público hardcore, y entendiendo como hardcore los estándares actuales. Si alguien tiene una PS3 o una X360, y se dedica a jugar a juegos de coche o de futbol, y de vez en cuando le atraen títulos de pegar tiros... no se va a comprar nunca un Splinter Cell. Ni este ni los anteriores. Por el simple hecho de que no le gustaría. Requiere tener mucha paciencia, y tiene un componente estratégico que no es únicamente disparar. Para ello hay otras ofertas como puede ser Call of Duty. ¡Ojo!, que a mí me encanta Call of Duty, y no lo pongo como ejemplo despectivo, sino como demostración de que hay otras alternativas que llenarían más a ese consumidor que estamos planteando.

Con todo esto nos encontramos que este Splinter Cell se ha abierto un poco más a otro público, pero no deja de ser un título dirigido hacia jugadores más experimentados. No es un juego destinado a casual gamers, ni a un porcentaje bastante elevado de light hardcore. Es un juego destinado a los fans de la franquicia y a gente que busque una apuesta más adulta. Y como te vengo diciendo, esta nueva visión considero que es acertada. Pero bueno, entiendo que a ti el juego no te ha llenado, y puede haber más gente defraudada.

GTM - No, no. No me ha defraudado para nada. De hecho a mí me ha gustado. Pero sí que he echado de menos esa dificultad que encontraba en otros Splinter Cell y que a mí personalmente me suponía un reto.

Tú pásalo en nivel realista y llámame, porque siendo sincero, ha habido fases en las que las he pasado putas. Ha habido fases en las que me he tenido que parar un momento y decir, no puedo. Y a continuación bajar el nivel. Pero bueno, tampoco te quiero convencer (risas).

GTM - Volviendo al desarrollo del juego, este ha sido realmente complicado. Porque en un principio incluso estuvo anunciado también para PS3, y después se canceló. Y ha acabado siendo exclusivo de Microsoft. ¿Ha habido alguna razón especial para decir no a Sony? Porque eso viniendo de Ubisoft, choca bastante, ya que siempre habéis apostado por la multiplataforma.

Sí, pero éste es puramente un tema contractual. Nosotros no tenemos ningún problema ni con

Sony ni con Microsoft ni con nadie. Y como bien dices, nosotros siempre hemos apostado por títulos multiplataformas. Pero también es cierto que Splinter Cell es una franquicia que ha funcionado siempre muy bien en las plataformas de Microsoft. Y aquí se firmó un contrato por el cual el nuevo Splinter Cell, Microsoft lo quería para él y en exclusiva. Es por ello que es un tema netamente de firma de contratos.

Yo soy consciente de que si el título sale en PS3, nos hubiéramos abierto mucho más el abanico, y el título hubiera vendido mucho más de lo que está vendiendo actualmente por el simple hecho de aumentar la oferta.

GTM - ¿Entonces no se le cierra la puerta definitivamente a Sony con esta franquicia? ¿Es posible la vuelta de Sam Fisher a Playstation?

Yo no creo que haya un adiós definitivo. Este capítulo se ha lanzado de manera exclusiva precisamente por el interés de Microsoft de que así fuera. Pero si hay más títulos, y Microsoft no quiere gozar de esa exclusividad, mi opinión es que acabará volviendo a ser multiplataforma. Pero esto es un tema que lo llevan muy arriba, y aquí nosotros ni pinchamos ni cortamos
.

GTM - Y volviendo a este capítulo, que nos vamos a encontrar en Conviction que nos haga decir, "Esto es lo que yo buscaba".

Para mí el argumento es el auténtico pilar de Conviction. No vamos a desvelar el mismo, porque es algo que debe ser jugado,



pero hay que prepararse para la multitud de sorpresas que nos aguardan.

Después que esta entrega es un juego que está destinado a ser jugado tranquilamente. No es un mata-mata. Es un juego destinado a ser disfrutado, pero muy dirigido hacia ese jugador que tiene paciencia. Es un grado de inmersión el que consigue, que no te lo dan otros juegos. Y eso sin entrar en el modo multijugador o en las operaciones especiales. Yo con eso, me lo paso bomba. Lo acabé con un compañero de Ubisoft y disfrutamos mucho. Te lo recomiendo.

Pero si me tengo que quedar con algo es sin duda con el argumento. Ese argumento no lo tenía ningún otro Splinter Cell. Antes estaba todo muy clarito, muy mascado. Desactivar la bomba nuclear y poco más. Aquí ha habido un giro argumental que lo ha enriquecido bastante. Y todo bajo un aspecto cinematográfico muy completo.

Tenemos el precedente tan cercano de Heavy Rain, que es una película interactiva. Pero muy limitado en tu capacidad de movimiento. Esta muy marcado por el qué y por lo qué no te dejan hacer. En cambio aquí tenemos una verdadera película y jugable.

GTM - Precisamente enganchan-do con el tema cooperativo que comentas, y volviendo de nuevo a la visión global, personalmente creo que con las facilidades que ofrece la generación actual, es un campo muy desaprovechado. Hasta el punto de que aparece un juego como Splinter Cell, tan identificado como una experiencia monojugador, y que sin embargo se desmarca ofreciendo una campaña cooperativa de 6 horas. ¿Por qué esa tendencia a no explotar una via tan divertida como es el disfrute de juegos en compañía?

Creo que el tema multijugador, cooperativo... en definitiva, todo lo que viene relacionado con la experiencia de juego online, va a cambiar y se va a implantar definitivamente. Hoy en día el público lo que demanda es algo paralelo a lo que es el juego en sí. Y esto no es una valoración personal, sino que precisamente esa demanda de la que hablamos viene reforzadas por estudios de mercado. Vamos a poner un ejemplo de un buen juego con historia y en cierta medida revolucionario, Mirror's Edge. Tú lo





bajar tiempo. El juego, como juego, acaba una vez lo has completado. Y como este caso, hay muchos otros.

Son juegos con un planteamiento tan lineal, que es francamente difícil salirse de ese entorno. Y el jugador ha hecho un desembolso importante. El jugador nunca va a ver que el desarrollar un juego muevo un presupuesto desorbitado. No, el sólo ve lo que a él personalmente le ha costado. Entonces se divide precio entre horas, y el ratio está muy descompensado. Lo que ha venido a cambiar la experiencia multijugador es precisamente a aumentar la vida útil del juego. Mira Call of Duty. Ese es el mejor ejemplo. Tú te acabas el modo historia en 6-7 horas, y no es más que un entrenamiento frente a lo que es el juego realmente. Una vez cumplido este modo, es cuando aparentemente estás listo para enfrentarte al modo online, que es donde tiene toda la miga. Y eso son horas y horas.

En este marco quiere entrar Splinter Cell. Tiene un modo historia, y casi como juego completo, aunque es un añadido, la posibilidad de jugar en modo cooperativo durante 6 horas los hechos que ocurren justo antes de que el juego comience con Fisher. Pero también hay gente a la que no le gusta jugar online, y esa gente va a acabar también satisfecha con el modo offline que ofrece Conviction. Pero para esa gente que una vez finalizado el juego y demande algo más, va a encontrar en todos eso añadidos razones más que suficientes para seguir jugando al juego.

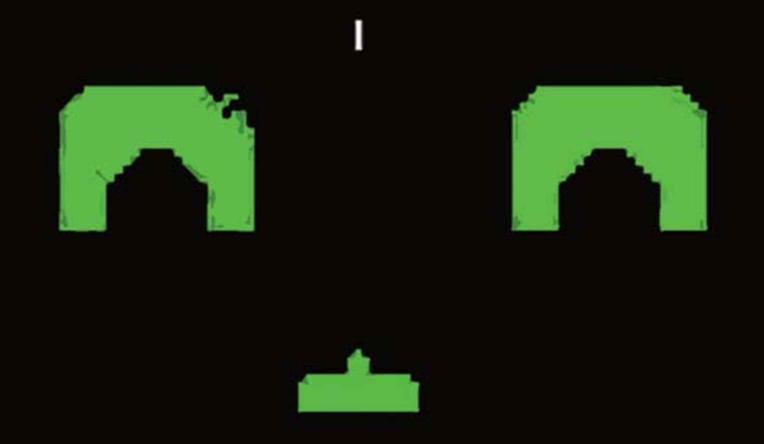
Pero creo que a partir de ahora cada vez vamos a ir viendo más y más títulos que apuesten por las posibilidades online, porque ahí radica el futuro. Incluso ya lo estamos viendo. En estos últimos lanzamientos, muy poquitos juegos apuestan por presentar sólo una historia y ya.

GTM - ¿Hay previsto DLC para el juego?

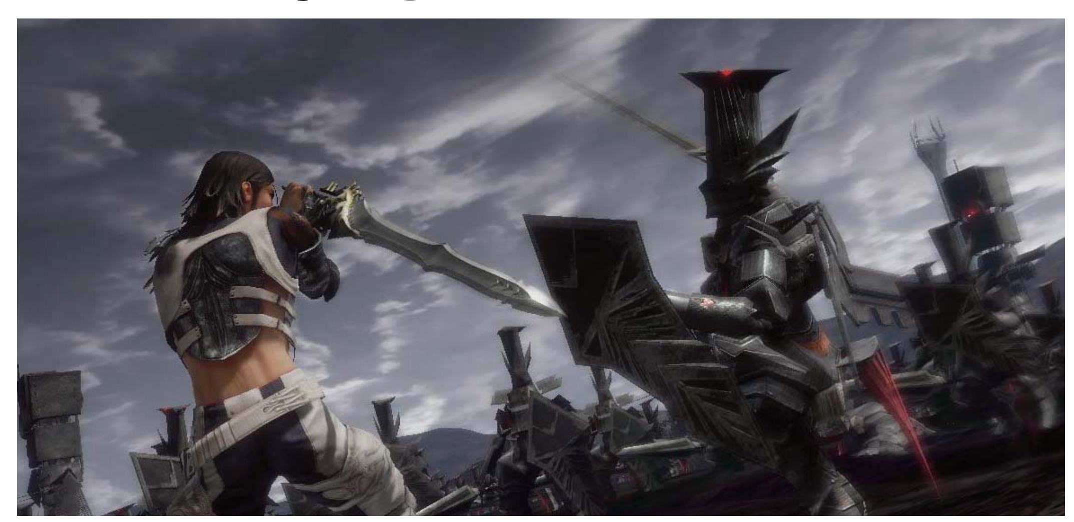
Ya estamos sacando contenido descargable, y gratuito. Esto son armas, trajes y modos. Incluso es posible acceder a un mapa exclusivo de Third Echelon, también de manera gratuita pero a través de un portal de videojuegos. Hay 15 elementos descargables sumando todos ellos. Así que de cara al consumidor, al menos Splinter Cell sí que ha ofrecido desde el primer momento el acceso a esta serie de contenidos de manera gratuita.

GTM - Y ya para acabar, podrías darme un titular para el juego.

No es mío, pero personalmente me gusta mucho: Si buscas un juego de acción, no te lo puedes perder.



Y el videojuego se hizo cultura...



El día 25 de Marzo se aprobó una ley que permite que, por fin, el videojuego se considere cultura en este sacrosanto País.

¿Qué es la Cultura? Si miramos el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, leeremos los siguientes significados.

Cultura. (Del lat. cultura).

1. f. cultivo.
2. f. Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico.
3. f. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.
4. f. ant. Culto religioso.

Aunque muchos jugadores adoren ciertos juegos y algunos diseñadores estén endiosados, debemos descartar todos los puntos excepto el número 3. El videojuego forma parte de nuestro modo de vida y contiene una mezcla de arte, industria y avance científico que lo hace encuadrar perfectamente en lo que es Cultura.

Eso yo ya lo sabía, y como yo mucha gente.

Ahora bien, ¿de qué estamos hablando cuando decimos que el videojuego es Cultura en España? En realidad estamos diciendo que "las empresas y nuevos emprendedores podrán beneficiarse de las ayudas a este sector, que tendrán como principal objetivo la promoción, ayudas en financiación e internacionalización de los desarrollos españoles". Dinero, como siempre hablamos de dinero, del acceso a las ayudas que podrán pedir las empresas desarrolladoras españolas.

No creo esta sea la manera en la que tiene que despegar nuestro hobby favorito. ¿Acaso las otras materias consideradas Cultura tienen una financiación que les permita crear una industria sólida y de calidad? El cine Español no suele llenar las salas y las películas que llegan a la pantalla no son obras maestras . El estado de la música es bastante lamentable en un país con prácticas "dudosas" por parte de ciertos lobbies al amparo del gobierno . Las "ayudas" acaban sembrando polémicas, sus adjudicaciones acaban siendo arbitrarias y en las

El videojuego forma parte de nuestro modo de vida y contiene una mezcla de arte, industria y avance científico que lo hace encuadrar perfectamente en lo que es cultura



manos de los mismos de siempre.

En el momento en que el videojuego ha movido una cantidad de dinero importante y llegado a los oídos de los de arriba se han dado prisa para incluirlo en el circuito vicioso del "Spanish Way of Life". Solo hay que recordar el trato de los videojuegos por parte de ciertas cadenas de televisión años atrás. Esos mismos medios ahora hacen publireportajes con sonrisas plásticas de oreja a oreja tras anunciar la última catástrofe en el lugar más recóndito del mundo.

Nadie nos tiene que decir que nuestra afición es Cultura, nosotros ya lo sabíamos hace tiempo. Aunque ahora seamos "cultos" vamos a seguir enfrentándonos a las mismas miradas de desprecio cuando decimos que jugamos a videojuegos, soportar que nos llamen "frikis" cuando hablamos sobre Hideo Kojima, o que alguien nos diga la típica frase de "¿videojuegos? eso es de niños". Todo va a seguir igual, porque aun no es lo mismo leerse una obra de Nietsche que jugar a un juego de Fumito Ueda, no es lo mismo ser fan de Woody Allen que serlo de Nobuo Uematsu y no es lo mismo querer ver a Rambo que a Marcus Phoenix.

España tiene que dejarse de medias tintas, empezar en este mismo momento, en la oportunidad que nos da esta gran crisis, a dedicarse a impulsar la iniciativa privada en sectores tecnológicos que nos permita ser referentes en algo. No queremos limosnas, queremos transformar el ladrillo en bits.

No es lo mismo leerse una obra de Nietsche que jugar a un juego de Fumito Ueda, no es lo mismo ser fan de Woody Allen que serlo de Nobuo Uematsu. Todo va a seguir igual

Los videojuegos ya son cultura en España. ¿Es España culta?

Josep Bernat Martínez Hernández (Yusep)




Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

GTM Opina...

Abusando, que es gerundio



Gonzalo Mauleón
Coordinador de Games Tribune

Hace un año me compré un coche. Lo he usado casi a diario para ir a trabajar y algun que otro viaje de negocios. Pero el otro día al ir a cogerlo vi que le faltaban las ruedas. Me puse a investigar y cabreado como una mona acabé por darme cuenta de que el responsable de este acto era ni más ni menos que el fabricante del coche. Cuando me puse en contacto con él le pregunté el por qué de esta maniobra. Sus palabras fueron que "se las he quitado porque si hace un mal uso de su vehículo, puede acabar atropellando a alguien. O peor aún, modificarlo sin mi consentimiento para crear algo más potente que lo que le vendí yo de serie. Pero no se preocupe, a su coche aún le funciona el aire acondicionado, la radio, la calefación e incluso le puedo dejar encenderlo".

Suena ridículo e incluso kafkiano. Y sin embargo esto mismo ha ocurrido este mes de marzo. Cambia vendedor por Sony. Cambia rueda por OtherOS. Cambia coche por PS3. Y lo que aparentemente parecía una maniobra abusiva, goza de patente de corso. Increíble.

Las razones esgrimidas para este hecho no son ni mucho menos justificables. Y como se ha demostrado, atentan contra la ley de defensa del consumidor y de garantías de la Unión Europea. Amen de atentar de manera directa contra la ética. Y todo bajo la máxima de castigamos a todos por culpa de un posible sospechoso.

No voy a entrar a valorar la funcionalidad real de la instalación de un sistema operativo alternativo. Este hecho es lo de menos. Estamos hablando de una agresión en terminos de consumo. No es lo mismo la maniobra de bloquear discos duros, de boicotear cuentas, de instalar medidas antipirateria. Medidas más o menos acertadas pero totalmente dirigidas a castigar y luchar contra el tramposo. Aquí no. Aquí se castiga a todo el mundo.

Cuando uno adquiere un producto capaz de hacer A, B, C y D, al final de su vida util debe estar garantizadas al menos esas cuatro funciones. Ahora estamos en la encrucijada, en la que C es juego online y D es instalación del OtherOS. No señor. El consumidor no puede ni debe verse sometido a esta situación por culpa de una decisión unilateral. Y no vale escudarse en la letra pequeña, porque ningún usuario a día de hoy ha podido vulnerar la seguridad de su máquina ni saltarse los términos del buen uso de su sistema. Han hecho de policía, juez y verdugo, pero con el agravante de que se han llevado por delante tanto a inocentes como a día de hoy, posibles culpables.

Durante todos estos días he oído y leído que enfrentarse a esta situación es una lucha de David contra Goliath, y que el consumidor no va a acabar consiguiendo jamás nada. No. Ya está bien de adoptar el papel victimista. Las multinacionales dependen mucho más de tenernos contentos. Su existencia está basada en ofrecer el mejor servicio y la mejor oferta para que el posible cliente acabe eligiéndoles sobre la competencia. Y el mejor castigo, es ignorarlos. Sin juicios, sin historias.



games Tribune Magazine



n nuestra web!





Super Mario Galaxy 2

it´s me, Mario

Mario prepara su regreso a Wii. Sorprendente por lo inesperado, el próximo mes volveremos a disfrutar de las andanzas del fontanero bigotudo en la consola de Nintendo. Y con él, el gusto por los buenos plataformas



Si nos ponemos a buscar una palabra capaz de catalogar su anuncio, posiblemente esté entre las dos que dan pie a este avance. Muy pocos apostaban por un regreso tan temprano de Mario a Wii. Y mucho menos protagonizando un juego propio. Pero así fue, y el mes que viene voveremos a surcar el espacio a través de los mil retos que van a esconder sus fases.

Muchas, cantidad ingente de ideas, fueron las que se debieron quedar en el tintero para la primera entrega. Tanto es así que todas aquellas que no tuvieron sitio en aquél, han conformado un juego entero. Y más, puesto que como asegura Miyamoto, Galaxy 2 va a ser más y mas grande.

Muchos van a ser los elementos rescatados para esta nueva entrega. Tanto es así que quienes ya lo han probado aseguran que pocas veces la palabra continuación se ha visto reflejada de manera tan clara en un juego. "Quienes hayan jugado al primer Galaxy, van a encontrarse un entorno tan familiar y continuista, que en muchos casos van a tener la sensación de estar jugando al mismo juego". Palabras de los



Volveremos a recorrer las pelotas que intentan simular los diversos mundos que componen el juego. Y con la gravedad haciendo de las suyas

propios creadores del juego, y que no hacen más que reforzar el concepto que venimos barajando desde el principio.

Sin embargo este hecho lejos de considerarse un handicap, debe ser considerado un acierto. No en vano fuimos muchos los que acabamos sucumbiendo ante el encanto que desprendía la primera entrega. Su exquisita jugabilidad, su accesibilidad para los menos iniciados, la búsqueda de retos para los más exigentes y su más que acertada curva de dificultad, acabaron por consagrar a uno, hasta el día de hoy, mejores títulos de la máquina de Nintendo. Y si a ello añadimos la máxima de "si es bueno y funciona, no lo toques", entonces tenemos ya la mitad del trabajo hecho. Son dos entregas, y la franquicia ya recibió el necesario refresco para su primera parte.

Es por ello que basicamente nos vamos a encontrar un 1.5 en este lanzamiento. Pero que a buen seguro va a hacer las delicias de todos aquellos amantes a las buenas plataformas. Un género tristemente olvidado en los tiempos que imperan.

En esta entrega volveremos a recorrer los diversos mundos que hay dispersos por todo el universo, en pos de acabar con la continua ameneza que repre-

La habilidad basada en un exquisita jugabilidad. Ésta fue el santo y seña de la primera parte. Y esta segunda camina por los mismos derroteros. Viene con un 2, pero podríamos hablar de un Galaxy 1.5

senta el séquito Koopa. Amén del ya tradicional rescate de la Princesa Peach, presa una vez más de las manos de los malos de la película. Argumento simple a más no poder. Pero los "Mario" jamás han necesitado nutrirse de un enrevesado guión para acabar ofreciendo apuestas divertidas y dinámicas. Sus virtudes siempre han sido otras, y nunca se ha preocupado en esconder sus carencias.

Mario Galaxy 2 fue presentado en el pasado E3. Su salida está prevista para este junio

Como ya hicimos en Galaxy, la casi totalidad de niveles vendran conformados por grandes superficies esféricas, donde la gravedad supondrá un constante reto a nuestra habilidad. Aunque el paseo entre estas pelotas que quieren asemejarse a mundos compone el grueso de la aventura, no van a faltar los grandes escenarios semiabiertos en los que deberemos buscar la mejor manera, haciéndonos valedores del medio, para poder avanzar.

Dentro del apartado de novedades, aunque no son realmente significativas, encontramos dos que sobresalen por encima de las demas. La primera es la simplificación de los menús de mundo, que lo acercan mucho más una distribución de niveles clásicos. Y la segunda es que para la ocasión, no vamos a tener que buscar las 120 estrellas de rigor presentes desde que Mario dió el salto a las 3 dimensiones. En Galaxy 2 el reto se duplica, ya que serán nada más y nada menos que 240 estrellas las que debemos encontrar para

¿Y qué pasa con los plataformas?

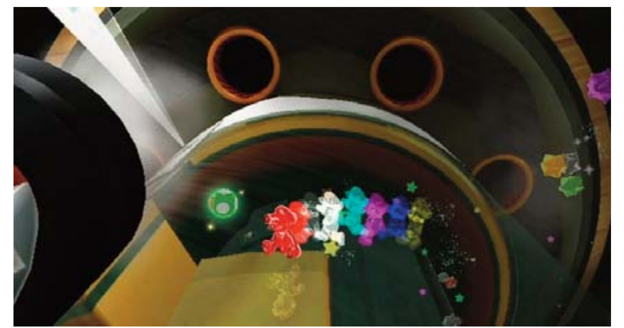
Hace un tiempo, y no tan lejano, los plataformas eran un continuo salir y no parar en cuanto a listas de lanzamientos se refiere. Pero esos días parecen haber llegado a su final. Resulta un tanto complejo encontrar entre tanto shooter, juego de acción, de disparos, sandbox, deportivo o de conducción, un buen título plataformero.

No estamos hablando de la típica licencia cinematográfica de turno de la peli del verano. Hablamos de un juego de plataformas creado con los medios necesarios para asegurar su calidad. Pero de esos ya no quedan. El género ha quedado relegado a producciones de serie D, con un equipo humano mínimo y en un intento desesperado de cuadrar presupuestos. Y luego pasa lo que pasa.

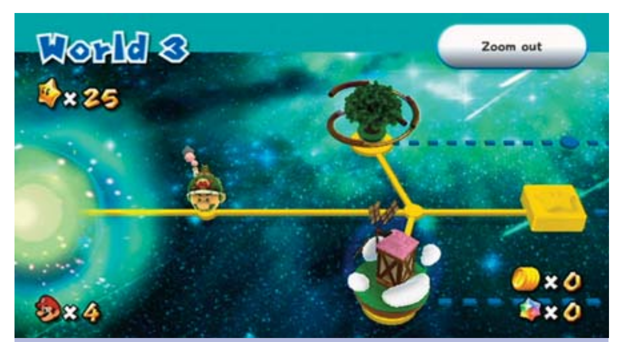
Casi todo en él nos resultará familiar. Es una continuación en toda regla











El modo de presentación de los niveles retorna a los formatos más clásicos de la serie. Mucho más claros y sencillos de entender

poder ver el verdadero final que esconde el juego.

Pero para hacer un tanto más accesible el juego a todo el mundo, sólamente serán necesarias 70 para poder completar el juego. Además. para facilitar aún más si cabe esta tarea, está previsto que vuelva a aparecer la cuestionable “Super Guía”, con el fin de facilitar la consecución de las mismas. Miyamoto ya se ha sacado el paraguas de antemano frente al aluvión de críticas, y ha asegurado que esta ayuda sólo estará disponible para poder pasarse el juego, no para conseguir las 240 estrellas que representan el verdadero reto de Super Mario Galaxy 2.

Además, el juego pretende ser un homenaje a los grandes Marios de la historia. Es por ello que continuamente nos encontraremos reminiscencias hacia anteriores entregas, como pueden ser Sunshine, World, o el que os acabará llenando de nostalgia nada más empezar el juego: Un homenaje al mundo 1-1. Ave Mario, los que van a jugar, te saludan.

Valoración:

Hay casos en los que optar por una tendencia continuista no es ni mucho menos un error. Es el caso de Galaxy 2. El cambio tan radical que vivió la franquicia desde Sunshine hasta Galaxy, le otorgan carta blanca para repetir conceptos en esta segunda entrega.

Pero aunque venga precedido por los mismos valores que ensalzamos en su precursor, no debe perder la perspectiva de cara al futuro. Mario es sinónimo de calidad, y uno de los máximos exponentes a día de hoy del otrora gran género de los plataformas. Y para ello ha sido necesario reinventar la fórmula cuantas veces haya sido necesario. Y pasó con Galaxy y Mario 64. Y en menor medida con Sunshine y World. Pero si te estancas, lo único que acabarás obteniendo es la indiferencia. Y es el peor castigo.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

R.U.S.E.

Ubisoft quiere redefinir el género de la estrategia

Ubisoft nos lleva de nuevo a la Segunda Guerra Mundial aunque no estamos ante un nuevo FPS, se trata de un juego de estrategia en tiempo real en el que deberemos prestar especial atención a los movimientos del enemigo

Ubisoft llega dispuesta a revolucionar el género de la estrategia y lo hace desafiando a la mayoría de tópicos de este tipo de juegos que no han evolucionado como otros. El primero de ellos es que solo se pueden jugar correctamente en PC, la beta solo hemos podido catarla en compatibles pero Ubisoft promete un sistema de control para PS3 y Xbox360 que permita gestionar nuestras unidades de un modo tan eficaz como el de los ordenadores. Otro tópico es que cuanto mejores gráficos muestre menor nivel estratégico y táctico tendrá el título. R.U.S.E. tiene el aspecto visual que podéis ver en las imágenes que acompañan al texto pero promete plantear un duro reto al más experimentado en el género. El tercer tópico a derribar es que la IA de un juego nunca estará a la altura de la de un jugador humano, sus acciones siempre estarán scriptadas y serán por lo tanto muy previsibles. En R.U.S.E. será fundamental engañar al enemigo y ocultar nuestros movimientos reales, Ubisoft asegura que la IA del juego será una experta estratega en este aspecto y que nunca nos deberemos fiar de los movimientos que aparenta estar haciendo. Aunque aún hay que comprobar que todo lo prometido se cumple y hay medios en los cuales se están criticando algunos de los aspectos de la beta que está disponible para PC, no podemos negar que la acogida

Lo s requisitos mínimos son “asequibles”: 2.8 GHz Intel Pentium 4 ó AMD Athlon 64 3000+ o superior, 2 Gb de RAM y gráfica de 128 MB DirectX 9.0c, XP, Vista o W7









A pesar de que las batallas se dirimirán en escenarios de muchos kilometros cuadrados, el detalle en los mismos será un aspecto a destacar

general está siendo más que positiva, las sensaciones son muy buenas y que hay tiempo más que suficiente desde el lanzamiento de la beta hasta el del título definitivo, para pulir los pequeños fallos de la versión de prueba.

¿Estamos ante el RTS definitivo? Solo el tiempo lo dirá pero si parece que estamos ante un gran juego que toma un conflicto popular como ningún otro, la segunda guerra mundial, lo muestra con un despliegue técnico que supera al de la mayoría de juegos de la competencia y busca innovar con nuevas posibilidades jugables en un género que parecía estancado y que no acababa de romper en consolas.

Ubisoft ha asegurado que el multijugador online, tan importante para que un RTS perdure en el tiempo (ahí está Starcraft), se está cuidando con mucho mimo y ofrecerá partidas para hasta 8 jugadores simultáneos en un buen número de variados modos y escenarios,

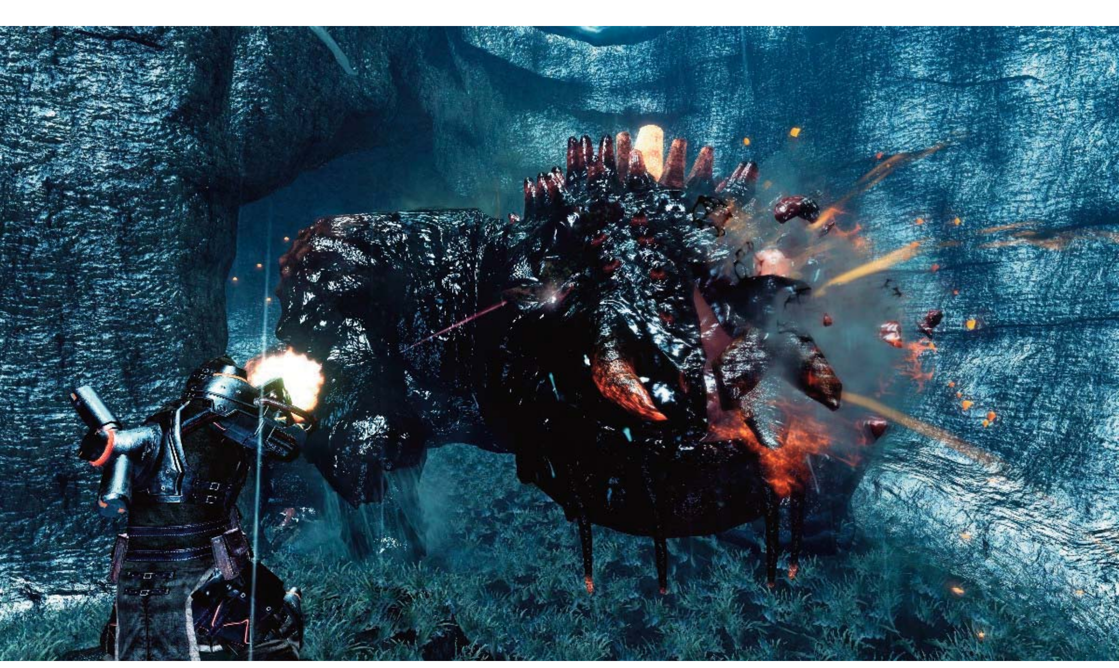
Valoración:

No es fácil llegar y besar el santo, Ubisoft lo intentó en el género de la estrategia militar en tiempo real con Tom Clancy's EndWar y el resultado no fue todo lo bueno que las espectativas iniciales anunciaban. Lo vuelve a intentar con R.U.S.E. y puede que ésta sea la buena, todo parece indicar que el concepto de juego sí es ahora el acertado y a tenor de lo visto en la beta, y a poco que se mejoren los aspectos negativos de la misma, el desarrollo ha sido el adecuado. Solo queda por ver si se han aprovechado bien estos últimos meses de desarrollo y si la conversión a consolas permite disfrutar de un buen RTS en estas plataformas.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Lost Planet 2

Volvemos a E.D.N. III con nuevos Akrid



Capcom nos trae la secuela de una de las sorpresas de la actual generación de consolas. Un argumento más sólido, nuevos escenarios y un modo cooperativo son las armas de Capcom para repetir el éxito de la primera parte

El juego de acción en tercera persona de Capcom, que se lanzó primeramente como una exclusiva de Xbox 360, acabó saliendo en PlayStation 3 y PC, superando los 2 millones de unidades vendidas, recibirá dentro de poco su secuela en las consolas de sobremesa de Microsoft y Sony, prometiendo más acción y nuevos enemigos gigantescos.

Los acontecimientos de Lost Planet 2 transcurren 10 años después del final de la primera parte. El famoso entorno helado que caracterizó al planeta E.D.N. III se ha comenzado a deshelar debido a las actividades llevadas acabo por los humanos, dando paso a frondosas junglas tropicales. Nuestro objetivo será detener este cambio. A lo largo de la historia controlaremos 6 personajes, lo que nos permitirá conocer la historia desde diferentes puntos de vista. La historia de cada personaje será difente, pues todo dependerá de las acciones y decisiones que tomemos.

En el bando enemigo los protagonistas vuelven a ser los gigantes Akrid, algunos de ellos viejos conocidos del primer Lost Planet, como el Gordiant, el Akrid X y Red Eye, y otros nuevos como Defolma, un Akrid con forma de pulpo de 6 tentáculos con una boca en la parte superior del cuerpo simulando una cabeza y Debouse, con una extraña estructura auditiva en su cabeza.

El plantel de personajes no se queda aquí, ya que Lost Planet 2 cuenta con varias apariciones estelares: Marcus Fénix y Dominic Santiago por parte de la franquicia Gears of War y Albert Wesker por parte de Resident Evil.

El modo multijugador vuelve a ser un parte importante del shooter de Capcom. La variante coope-

rativa de Lost Planet 2 permitirá jugar hasta un máximo de 4 jugadores, que se beneficiarán del sistema de recompensas si trabajan en equipo de derrotar a los enemigos y cumplir las misiones. En el multijugador competitivo las partidas soportarán un máximo de 16 jugadores y tablas clasificatorias para conocer los números del resto de jugadores.

A nivel técnico supone el primer juego de Capcom desarrollado con el nuevo motor gráfico MT 2.0 Framework, el cual permite una detalla representación de los nuevos escenarios.

El próximo 11 de mayo podremos probar el último juego de acción de Capcom para Xbox 360 y PlayStation 3.

El plantel de enemigos aumenta sumándole nuevos Akrid



Abandonamos el entorno de la primera entrega para adentrarnos en frondosas junglas, donde el trabajo en equipo será fundamental

Valoración:

Lost Planet se ha convertido en una de las franquicias más importantes de Capcom. El juego de acción en tercera persona de la compañía japonesa ya cuenta con su comunidad online de jugadores. Su popularidad ha hecho que se empiecen a comercializar figuras de acción de algunos Vitual Suits del juego, como TX-140R Hardballer y GTF-11 Drio.

Además, la licencia de Lost Planet 2 se llevará al cine de la mano de Warner Bros. con David Hayter a cargo del guión, quien ya trabajó en X-Men y Watchmen.

En unos días veremos si el nuevo motor gráfico, el modo cooperativo y nuevos elementos son suficientes para superar a la primera entrega.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Gears of War 3

El fin de la trilogía

Tras varias semanas de rumores, Gears of War 3 por fin fue anunciado oficialmente. Aun queda un año para su salida, pero la franquicia estrella de Epic ya ha comenzado su implacable campaña mediática.

A pesar de que durante mucho tiempo se aseguró que el tercer capítulo no vería la luz en esta generación, veremos el esperado final de la trilogía en la actual X360. La tercera parte del que fue considerado como título bandera de la máquina de Microsoft verá la luz el próximo mes de abril. Y de aquí hasta entonces comienza la habitual llegada de rumores, confirmaciones y desmentidos. Toda la parafernalia que habitualmente rodea al lanzamiento de uno de los títulos más esperados del año.

En esta tercera parte nos encontraremos 18 meses después de los acontecimientos acaecidos en la Gears of War 2. Lejos de poder vivir en paz, la guerra ha entrado en su fase mas cruenta.

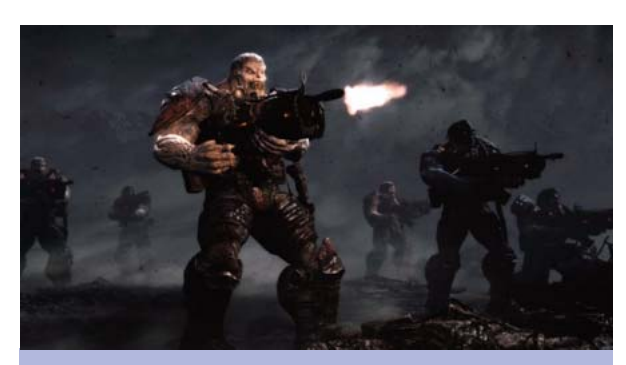
Cliff Bleszinski, máximo responsable de la épica de Marcus Phoenix, ya ha dejado caer algunas de las novedades que nos encontraremos en esta entrega. La principal y más novedosa es sin lugar a dudas el modo campaña cooperativa para 4 personas. Rumoreada para la segunda parte, tendrá su debut definitivo en la franquicia en el tercer capítulo. Además, y tal como se pudo ver en el trailer de presentación, Anya se convierte en un personaje jugable, por lo que tendremos presencia femenina entre las filas del comando CGO.

Otro de los nuevos añadidos reside en la inclusión de dos potentes armas. Una de ellas es la demoledora escopeta de doble cañón. Aunque su radio de acción ha sido reducido con respecto a la escopeta original, ésta va a tener un poder realmente destructivo en las cortas distancias. La segunda es el Lancer del Péndulo. El arma primigénia desde la que evolucionó el Lancer del CGO.

Ésta sustituye la motosierra por una bayoneta, y que según Cliff, los diseñadores ya han encontrado muchas formas de matar con ella.

Pero si algo innovó en su momento la franquicia, fue sin lugar a dudas en su depurado sistema de coberturas. Esta vez el juego pretende ir un poco más allá, evolucionando este sistema y haciéndolo mucho más dinámico. Ahora no va a valer parapetarse detrás de un obstáculo para estar seguro. Ahora el enemigo va a contar con una mayor IA y nuevas armas capaces de atacarnos en cualquier momento y en cualquier situación. Se ha hablado mucho de los tentáculos y de los explosivos bajo tierra. Pero aún es muy pronto para hacernos una idea.

En Gears of War 3 hará su debut el modo campaña cooperativa para cuatro personas



18 meses después de los hechos ocurridos en Gears of War 2, la guerra no sólo no ha cesado, sino que se ha recrudecido hasta el extremo

Valoración:

La franquicia ya ha demostrado con creces su valía como juego offline. Sin embargo en la segunda entrega dió un paso atrás muy importante en uno de sus bastiones: el juego online.

Bleszinski es consciente de eese problema, y ha asegurado que aunque seguirán esforzándose para mitigar las deficiencias de la segunda parte, van a trabajar muy mucho para asegurar una buena experiencia en este campo en el futuro título. Y no es ninguna mentira que hay mucho camino por recorrer en este sentido.

Por otro lado, las novedades que pretende traernos GoW3 son muy jugosas, sobresaliendo por encima de todas el esperado modo cooperativo para 4 personas. Una excelente noticia para todos los que nos gusta el juego en compañía.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Furia de Titanes

¿Otra mala conversión de película?



Perseo, hijo de Zeus busca venganza de Hades que ha destruido su pueblo natal, Praxos. Deberá recorrer toda la antigua Grecia, enfrentándose a los titanes, hasta encontrar al dios del Inframundo y acabar con él

En poco más de un año voy a recibir los videojuegos de dos de las películas de mi infancia, si el año pasado fue Cazafantasmas en este 2010 llega el del remake de Furia de Titanes. Esto que debería ser una buena noticia deja una duda en mi interior en forma de recelo acerca de la conversión de la película al mundo del juego. Es un recelo que tenemos todos los que llevamos un tiempo en esto con este tipo de juegos, un recelo ganado a pulso por la "calidad" de la gran mayoría de conversiones que han perpetrado compañías con el único fin de aprovechar el tirón comercial del film. Hay honrosas excepciones y algo dentro de mi quiere creer en el trabajo de Game Republic y Namco Bandai hasta el punto de ver buenas señales donde probablemente no las haya.

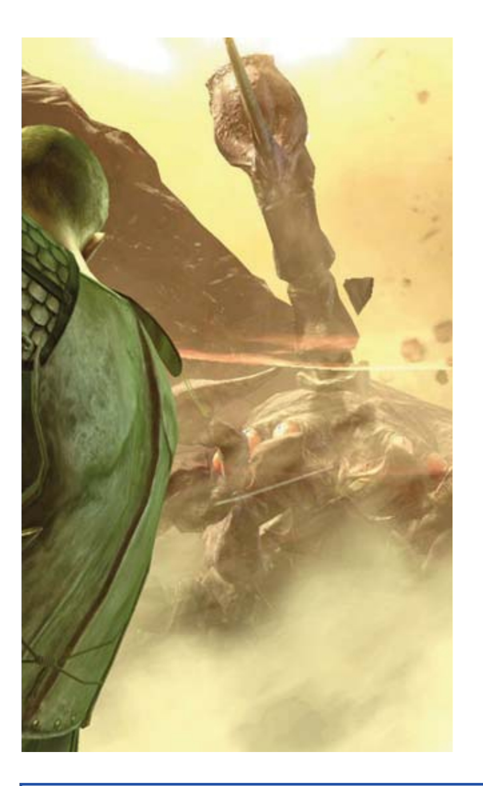
La primera de ellas es la fecha de lanzamiento que no se ha hecho coincidir con la del estreno de la película de Louis Leterrier ¿ será que en esta ocasión SÍ se le ha dado al estudio el tiempo que precisa para el desarrollo, ajuste y pulido del título? Comercialmente no tiene ningún sentido así que entiendo que ha sido así.

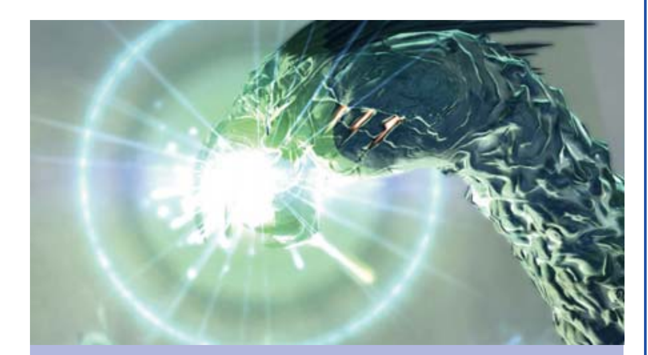
La segunda es que el guión de Furia de Titanes se adapta perfectamente a un género de juego probado y más que probado. Es más ¿no estará la saga God of War basado en la Furia de Titanes de 1981? ya sin bromas, Game Republic no tienen más que lograr un notable apartado técnico y sobre todo una buena experiencia jugable para que el juego esté a la altura, el apartado artístico y el guión y desarrollos los tienen resueltos; de hecho desde la desarrolladora ya han asegurado que el juego seguirá fielmente la trama de la película.

La tercera es el apartado técnico que se ha mostrado hasta ahora, las imágenes y videos ingame que hemos podido ver tienen una apariencia real, casi podriamos catalogarlos de un nivel medio-bajo, modelos faltos de polígonos, algunas texturas poco creíbles, animaciones robóticas y forzadas, ... ¿es esto una buena noticia? pues yo creo que sí, estamos hartos de imágenes megaperfectas en fases tempranas del desarrollo de un videojuego, creadas con el único objetivo de crear hype que luego no tienen nada que ver con lo que nos encontramos al comprar el juego, y en el subgénero de los videojuegos de películas aún más. Todo juego tiene su desarrollo y lo que se nos debería ir mostrando es el proceso real del mismo. Es posible que algunas de las deficiencias indicadas anteriormente sea un poco tarde como para subsanarlas pero estoy positivo, el notable Cazafantasmas me ha subido el grado de optimismo, y creo que Furia de Titanes puede ser un buen juego, la película -al menos la original- lo merece.

Por último, a nivel jugable tanto la desarrolladora como la distribuidora han dado detalles que alejan Furia de Titanes de la típica conversión, una duración de la historia principal de unas 15 horas, muy superior a la de la mayoría de juegos de este tipo, la posibilidad de utilizar dos armas simultáneamente de entre un total de 12 con multitud de variantes y mejoras, toques roleros como estados positivos y negativos y la posibilidad de realizar distintos tipos de magia, un segundo jugador puede entrar en determinados momentos de la partida a manejar a alguno de los compañeros de aventura que se nos unirán en el desarrollo de la misma, ...

Ojalá todos estos signos positivos sean reales y no solo fruto de mi deseo de jugar a un buen título de una película que habré visto 20 veces y marcó mi infancia, el 28 de mayo lo podremos comprobar, hasta entonces.





Furia de Titanes el videojuego es un título de acción directa basado en el remake de la película clásica de 1981

Valoración:

La experiencia nos dice que no debemos confiar en una adaptación del cine al videojuego pero Furia de Titanes tiene algunos signos que parecen indicar que en esta ocasión se está haciendo algo más que un mal juego para aprovechar el tirón comercial de la película. Los mimbres están ahí y si Game Republic y Namco Bandai logran entretejerlos convenientemente, el resultado final puede plantar batalla de tú a tú a los últimos clones de God of War, Kratos parece aún muy lejos. También puede ser que los buenos ratos pasados jugando al notable Cazafantasmas me hayan ablandado.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Metal Gear Solid Peace Walker

El Metal número 5



No lo decimos nosotros. Son las palabras del propio Kojima. Peace Walker es la quinta entrega de la franquicia. La que va a acabar por unir los hechos entre Big Boss y Solid Snake. ¿Es el final de la saga?

Kojima ya ha dejado caer en más de una ocasión que este puede ser el final de un ciclo. No en vano son ya muchas las IP que ha dejado en su ya dilatada carrera. Metal Gear Solid es a ciencia cierta la franquicia por la que pasará a la historia. Puede que estemos ante el último capítulo, pero si es el último, hagamoslo grande.

Suena un poco contradictorio el hecho de ver este quinto episodio abocado de manera exclusiva a PSP. Las cuatro entregas principales de Metal Gear Solid han tenido siempre como escenario las consolas de sobremesa. Sin embargo Kojima ha querido premiar de esta manera a todos aquellos que reclamaban un juego a la altura de Portable Ops en su consola. Y a ciencia cierta que lo van a tener.

En nuestro número 11 ya os adelantamos nuestra primera toma de contacto con la demo europea. Y todas las buenas sensaciones que el juego fue capaz de transmitirnos en aquel breve, pero intenso encuentro. Un juego que se va a convertir por derecho propio en un serio candidato a GOTY para este 2010.

Muchas son sus credenciales. A su excelso apartado técnico le va a acompañar un guión y un desarrollo de la historia digno de la saga. Puede que el proyecto esté destinado a PSP, pero no se han escatimado esfuerzos en ningún sentido.

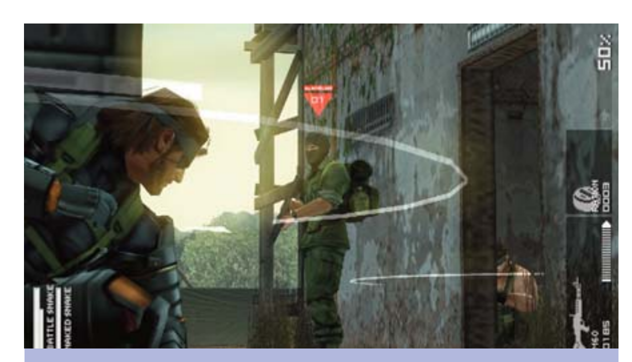
En Peace Walker encarnaremos a Big Boss, padre y alter ego de Solid Snake. Años después de su última gran incursión, Big Boss se encuentra en Colombia. Inmerso en los años mas cruentos de la Guerra Fría, acabará por tomar contacto con Ramón Galvez, Paz Ortega y el ya viejo cono-

cido, Sargento Miller. Juntos acabarán enrolados en Militaires sans Frontieres, una organización militar que busca preservar la paz mundial.

Pero el verdadero bastión del juego reside esta vez en el modo cooperativo. Kojima se ha propuesto dotar a la portátil de Sony de la mejor experiencia posible en este apartado. Combinar y coordinar nuestras acciones con todo nuestro grupo de asalto va a ser vital si queremos acabar con la amenaza del mundo. Para ello se implementarán elementos que si bien no son novedosos en los sistemas de sobremesa, si que lo son en una consola portátil.

Su salida está prevista para mediados del próximo mes de junio.

El apartado técnico pretende sobrepasar los límites actuales de PSP



El modo cooperativo promete ser la mayor experiencia jugable en este sentido que jamás hayamos visto en la portátil de Sony

Valoración:

A pesar de estar destinado a una plataforma portátil, el despliegue de medios usado en su desarrollo no va a desmerecer en absoluto con respecto a las cuatro entregas de sobremesa. Peace Walker es en propias palabras de Kojima, el quinto de la saga. Y tras la primera toma de contacto, no podemos estar más de acuerdo.

Pero como viene siendo habitual, Kojima sigue exigiendo a su equipo la excelencia. Por ello ha querido crear un modo cooperativo que va a suponer un antes y un después en esta plataforma.

Tras el gran sabor de boca que nos dejó en su momento Portable Ops, sólo nos podemos quedar espectantes ante lo que se prepara para el próximo mes de junio. Podemos estar ante el GOTY portable del año. Y mimbres tiene.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES

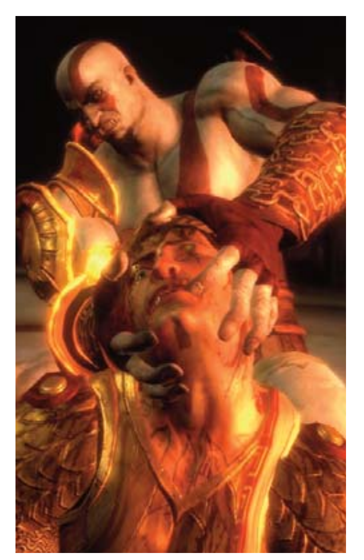

NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

desarrolla: sony santa monica · **distribuidor:** sony · **género:** acción· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

God of War III

La culminación de una venganza

Después de mucho esperar, los chicos de Sony Santa Monica, nos traen la tercera entrega de esta gran historia épica. Cerrando así un ciclo que ha dado un nuevo sentido al género Hack and Slash



Ha llovido bastante desde que dejamos a Kratos en su última aparición, y es que los desarrolladores se han tomado su tiempo para ofrecernos la despedida de esta gran venganza.

La historia comienza justo después de la narrada en la anterior entrega, con Kratos a lomos de Gaia escalando el Monte Olimpo en busca de su ansiada venganza. Y hasta podemos hablar, en cuanto a historia se refiere, ya que es mejor que la disfrutéis por vosotros mismos. Solo os vamos a comentar una cosa sobre ella, que es la más sangrienta y demoledora de todas. La fuerte carga violenta y la presencia de alguna escena erótica (clásica en la saga) hacen de este, un título exclusivo para jugadores adultos que gocen de un buen estomago.

El combate es el auténtico motor de la experiencia de un Hack and Slash, y en eso God of War III no podría ser una excep-

Esta vez nos encontramos con un Kratos mucho más violento y despiadado. Y sobre todo con una tremenda sed de venganza

ción. El que rodea a Kratos es un mundo furioso y turbulento, y Sony Santa Monica lo ha sabido. Para el desarrollo del mismo se ha conservado el sistema que recoge a la perfección nuestros deseos, y los traslada a través del pad de PlayStation 3 directamente a los brazos y piernas del salvaje espartano. Aunque al principio parece algo limitado, este es compensado por la variedad de armas y objetos que Kratos irá adquiriendo y cuyo uso tendrá una necesidad estratégica para lograr el éxito.

Estas armas serán 4 con sus respectivas magias, las cuales podremos cambiar entre unas y otras en mitad de un combo para deleite de los más creativos de la violencia con sólo pulsar la cruceta. Para las acciones más complejas y destrucción de enemigos más potentes o "jefes finales" contaremos con los archiconocidos QTEs. En definitiva, el tempo general ha mejorado mucho, la precisión del control también, y el juego se beneficia notablemente de todo ello.

Como principal novedad incluida en GOW III, las alas de Ícaro permiten a nuestro protagonista no solo planear, sino también aprovechar las corrientes de aire ascendentes para viajar largas distancias, que el jugador experimentará a modo de minijuegos, con un gameplay similar al de los arcades de naves 3D con avance frontal. Estas fases, aunque escasas en número, resultan realmente satisfactorias de jugar.

Los primeros minutos de juego son suficientes para ilustrar lo que posteriormente aguarda en el desarrollo de la aventura. Enormes escenarios, enemigos aun más grandes y una explosión de efectos, luces y partículas que parecen imposibles de mover con la fluidez que consigue Playsta-

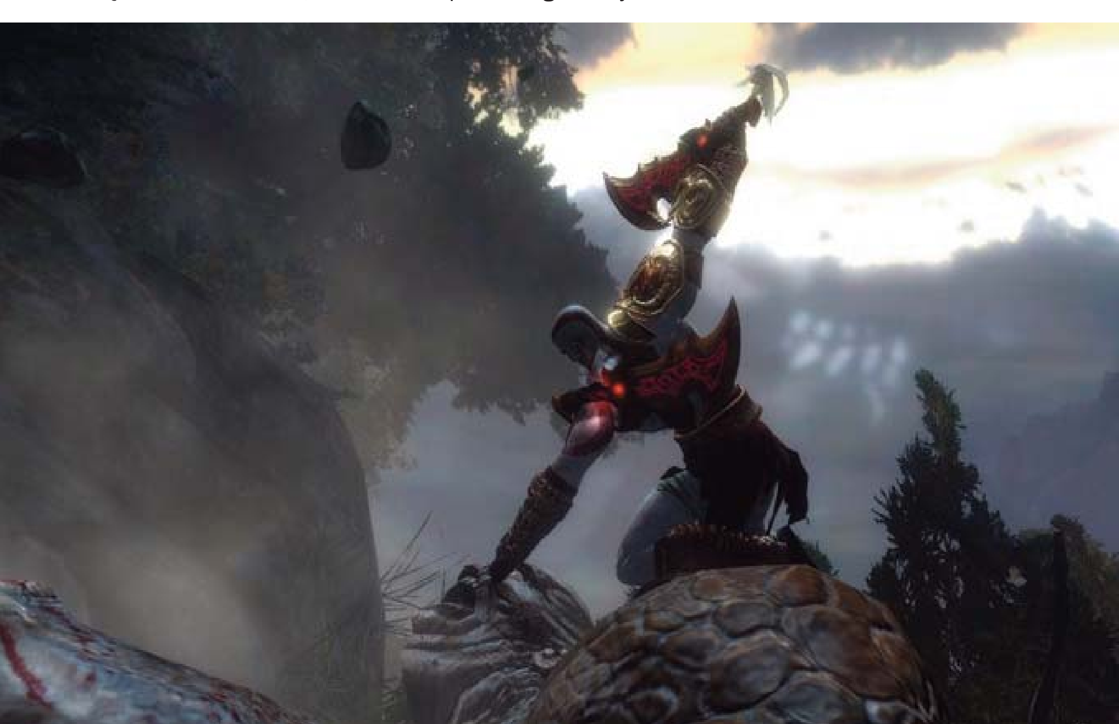
Varias ediciones

Sony sabe que este juego era uno de los más esperados y por ello ha decidido sacar tres ediciones para la ocasión acordes a nuestros recursos e interés en el juego. Estas son:

- La edición normal del juego

- La edición coleccionista. Además de una caja especial incluirá la arena del combate, 2 personalizaciones exclusivas para Kratos (Dominus y Fantasma del Caos) y un set de postales.

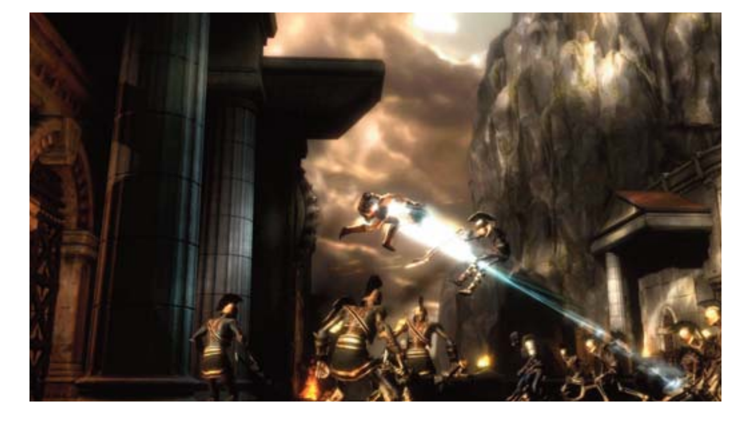
- La edición God of War III: Ultimate Trilogy. Incluirá una versión ampliada de la coleccionista, con 2 skins extras para Kratos (Apolo y Guerrero Olvidado), una completísima banda sonora de la saga, una selección de temas de los 3 juegos y versiones Heavy Metal, un documental inédito sobre la creación del juego y un libro de arte. Además encontraremos la primera y segunda entrega de la saga remasterizadas para PS3, con soporte para gráficos a 720p y trofeos.

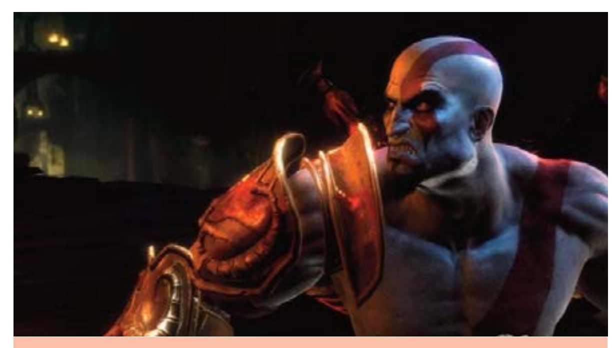


tion 3. El "truco" de esta maravilla visual consiste en la optimización del modelado del escenario que es compensado por el gran nivel de detalle que muestran las texturas volumétricas que lo cubren. Esto provoca que el sistema conserve la capacidad suficiente para dibujar y mover a un gran número de personajes en pantalla sin que se vea reflejado en una reducción del framerate que se mantiene en todo momento a 60 fotogramas por segundo.

El impresionante modelado de personajes refleja un mimo inusual por el detalle, especialmente de Kratos, que nuevamente se ve potenciado por el excelente trabajo en las texturas. Tal es el nivel de detalle que en los planos más cercanos a su rostro se pueden ver claramente incluso los poros de su piel e imperfecciones naturales como la irregular tinta roja con la cubre parte de su torso y cabeza.







Los detalles de calidad se dejan notar en cualquier momento del juego, no hay más que mirar el excelente modelado de Kratos

Los enemigos importantes también muestran un acabado similar y son únicamente el resto de criaturas las que poseen una menor calidad, prácticamente imperceptible debido a la lejanía de la cámara.

Describir los combates a lomos de titanes que suponen niveles enteros sería totalmente inútil con palabras, y los dejamos únicamente en manos de la experimentación del propio jugador. Este tipo de niveles recuerdan a otro título, a Shadow of the Colosus.

En esta ocasión contaremos con 4 armas que podremos intercambiar en medio de pleno combo, de una manera rápida y simple

Las animaciones de los personajes, siguiendo la evolución lógica de la nueva generación, presentan unos movimientos naturales y limpios a pesar de la naturaleza fantástica de sus físicos. Resulta impresionante ver como se desplazan y nos atacan criaturas de leyenda como minotauros, espectros, arpías o las quimeras, que parecen realmente tener vida, pero aun más impactante es contemplar como Kratos les arranca las entrañas, aplasta sus cráneos y desmiembra sus cuerpos. Un espectáculo gore que no todos los espectadores sabrán disfrutar.

En cuanto al sonido cabe destacar su épica banda sonora, que transmite sensaciones en cada momento del juego. Los efectos especiales rayan a buen nivel, como pueden ser el choque de las armas, así como su correcto doblaje a la lengua cervantina, el cual se ajusta perfectamente a la personalidad de nuestro protagonista.

Por desgracia, como no existe el juego perfecto, también tiene sus "fallos", por llamarlos de alguna manera. Y uno de ellos es su corta duración, y es que 8 horas se hacen algo cortas.

Conclusiones:

Estamos ante uno de los mejores juegos que se pueden adquirir para PS3. Técnicamente impresionante, Kratos es de lo mejor que se ha visto una consola en cuanto a modelado, y la verdad es que todo lo que le rodea tampoco defrauda. Sin lugar a dudas estamos ante un firme candidato a ser un GOTY.

Alternativas:

Existen varios títulos del mismo género. Los más importantes como pueden ser Bayonetta o Dante´s Inferno, pueden ser una alternativa, pero GOW3 les supera.

Positivo:

- Impresionante apartado técnico.
- El gran trabajo realizado para poner fin ala trilogía.

Negativo:

- Su corta duración.
- Historia un poco irregular.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	97
sonido	95
jugabilidad	90
duración	85
total	95

Una segunda opinión:

En un nivel puramente técnico, es uno de los juegos más impresionantes que PS3 tiene para ofrecer: se desplaza sin esfuerzo a través de puntos de vista en una serie de entornos muy detallados sin ni siquiera un cuelgue y con tiempos de carga casi inexistentes para interrumpir la experiencia. Pero en un sentido más amplio, God of War III es un ejemplo de cómo entregar asombrosamente una variada jugabilidad en un paquete coherente.

Jose Luis Parreño



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft· **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +16

Red Steel 2

Exprimiendo todo el potencial de Wii

De la mano de Ubisoft llega la segunda parte de Red Steel. Un juego que permite a los jugadores Hardcore seguir soñando con juegos profundos y de calidad en Wii



Red Steel fue uno de los primeros juegos lanzados para Wii, el cual causó una gran expectación en público y prensa debido a que prometía hacer uso de las capacidades de la nueva consola de Nintendo como ningún otro juego, pudiendo controlar una katana con el wiimote y al mismo tiempo manejar armas de fuego. El juego no resultó tan satisfactorio como se presumía debido a que la historia no atrapaba al jugador y el control del juego era muy poco disfrutable. Por si estos motivos no fuesen suficientes, el juego trascurría cono un shooter lineal a excepción de contados enfrentamientos en los que nos veíamos obligados a hacer uso de la katana.

Pese a los malos resultados tanto económicos como de crítica obtenidos por Ubisoft con la primera entrega, decidieron dar una segunda oportunidad a Red Steel.

El acabado gráfico es increíble. La mezcla entre gráficos tridimensionales y el uso de la tecnología Cell Shading completan un acabado espectacular





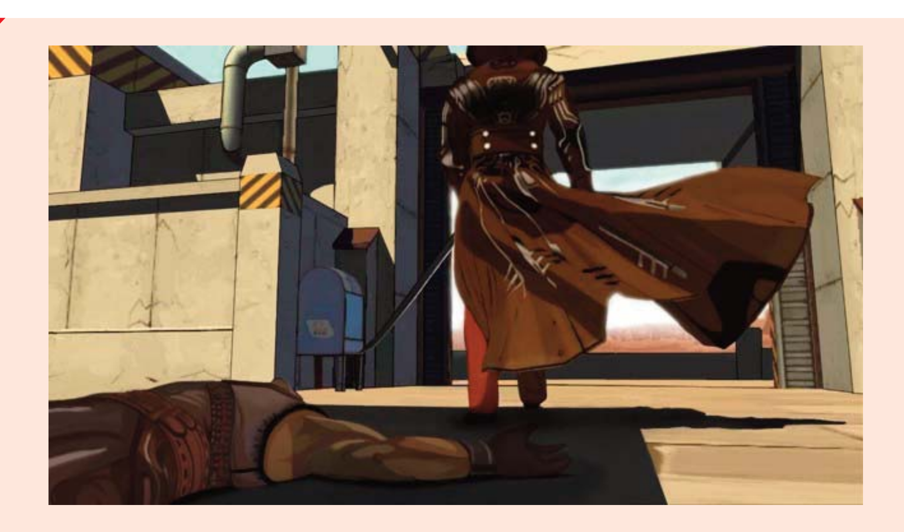
En esta ocasión han decidido cambiar todo lo que no gustó en la primera entrega y ya os adelanto que el resultado ha resultado realmente satisfactorio.

El juego deja atrás el universo Yakuza para introducirse en otro que le sienta como anillo al dedo, el del salvaje oeste. Nuestro protagonista, el cual fue expulsado de su clan y dado por muerto, se ha convertido en un llanero solitario que domina como nadie el arte de la espada, pero también sabe defenderse a la perfección con todo tipo de armas de fuego.

El juego nos narrará como el clan Kutagari ha sido exterminado al completo por un antiguo miembro del clan, el cual buscaba el poder de la Shora katana, el arma legendaria del clan. En nuestro personaje recae el deber de proteger la Shora katana y vengar a todos aquellos que perdieron su vida defendiendo el clan.

La historia no destacará especialmente en ningún momento, pero al menos es capaz de dejar atrás sin problemas el malogrado pasado mafioso de los personajes, así como de dar pie a un juego de acción y disparos en el que se harán uso de katanas y armas de fuego.

Gráficamente el juego es muy bueno, mediante el uso de una tecnología basada en Cell Shading han conseguido disimular la escasa potencia de la que dispone Wii para generar polígonos o texturas en alta calidad respecto a las consolas más potentes como Playstation 3 o Xbox 360. Además el apartado artístico está también muy trabajado, por lo que el juego no desentonará en ningún momento mientras nos representa un futurístico lejano Oeste. Los escenarios son bastante grandes y práctica-



Las secuencias animadas al finalizar cada capitulo sirven de nexo entre misiones y aportan un grado de espectacularidad muy significativo. En todas ellas se despende un trabajo artístico soberbio que dejará con la boca abierta al jugador constantemente






mente no sufren de tiempos de carga de lastren la experiencia jugable, notándose las cargas únicamente al abrir algunas puertas entre misiones. El juego se muestra fluido en todo momento.

Nuestro personaje terminará encandilándonos a medida que avancemos en el juego y haga uso de sus dotes para la lucha, aunque el comienzo del juego nos resulta algo complicado por ser necesario aprender numerosas técnicas de las que haremos uso durante el transcurso de la aventura.

El apartado sonoro también esta a un gran nivel, presentando unas melodías en las que destacan especialmente la guitarra y la armónica como instrumentos principales. Las melodías ambientan el juego de un modo insuperable recordándonos en cierto modo a las películas de vaqueros que veíamos en televisión durante nuestra infancia. Los efectos de sonido también están muy cuidados, no desentonando en ningún momento con la situación en la que estamos involucrados. A destacar el buen doblaje que presenta el juego el cuan nos hace mas ameno seguir la aventura.

Jugablemente el videojuego mejora notablemente la experiencia de su primera entrega. El primer cambio que notaremos respecto a la primera entrega es la inclusión del Wii Motion Plus como accesorio necesario para jugar. Este accesorio aumenta de un modo considerable la precisión del mando de Wii siendo tanto los disparos como los enfrentamientos con espada mucho mas intuitivos y disfrutables. Otra de las características que nos llamará la atención en Red Steel 2 es la influencia que ha ejercido el juego Mirro´s Edge



sobre él, cada escalera que utilicemos, cada salto que afrontemos se nos representará de un modo muy similar al mostrado por DICE en Mirro´s Edge, por lo que Red Steel 2 también gana en espectacularidad y naturalidad en este aspecto.

Nos llamará la atención también la posibilidad de hacer uso tanto de la espada como de armas de fuego en cualquier momento, esto ampliará nuestra posibilidades jugables de cara a afrontar a los diferentes enemigos. En cuanto a las armas, dispondremos de nuestra katana así como de cuatro armas de fuego diferentes, una pistola, una escopeta, una ametralladora y el fusil las cuales podremos ir mejorando.

También nos llamará la atención la cantidad de golpes defensivos y golpes especiales que podremos realizar, los cuales nos costará aprender, pero que aportarán una profundidad totalmente necesaria al juego.

Remarcar que el juego carece de modo multijugador tanto offline como online, siendo su modo historia en el que gastaremos mas tiempo y también con el que disfrutaremos más. Una vez terminado podremos repetir las misiones individualmente en busca de mejores puntuaciones.

La duración del juego es el principal defecto de este título, en mi caso he tardado siete horas en acabármelo, completando todas las misiones principales y el 80% de las misiones secundarias que plantea, las cuales están integradas junto con las principales. Completarse el juego al 100% no debería de llevaros mas de ocho horas.



Conclusiones:

Un juego sobresaliente en todos sus apartados al que las únicas pegas que podemos ponerle es su corta duración y las nulas opciones de juego online.

Alternativas:

Con una calidad muy inferior se encuentra la primera entrega de Red Steel. Metroid Prime 3 y Trilogy también son buenas opciones y de un estilo similar. Si lo que buscas son Shooters directos prueba con The Conduit o Call of Duty Modern Warfare Reflex.

Positivo:

- Gráficamente impecable
- Apartado sonoro de lujo
- Buen aprovechamiento del wiimote

Negativo:

- Se hace algo corto

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	97
sonido	98
jugabilidad	92
duración	81
total	91

Una segunda opinión:

El juego es bastante adictivo, en especial si deseas manejar una katana con la cual podrás realizar multitud de ataques. El control con el Wii Motion Plus también está bien resuelto, aunque no está tan bien equilibrado como en Wii Sport Resort.

Marc Alcaina Gomez



desarrolla: game freak · distribuidor: nintendo · género: rpg · texto: castellano · pvp: 39,90 € · edad: +3

Pokémon HeartGold/SoulSilver

El Gyarados Rojo también se pasa a la táctil

Siguiendo lo empezado con Pokémon Rojo Fuego / Verde Hoja, Nintendo nos trae otro remake de lo que para muchos es la cumbre indiscutible de los JRPG basados en la licencia Pokémon. Tiembla Johto. Tiembla Kanto



Con todo el tiempo que ha pasado, me he enorgullece poder analizar uno de los juegos que más marcó mi infancia (sí, un servidor es aún un yogurín) y estoy seguro que la de muchos más. Cerca de 10 años después de la salida de los Pokémon Oro/Plata originales, nos llega a nuestro país el remake que representa toda la 2ª generación de los monstruos de bolsillo.

Un niño y su mochila

Recapitulemos: hace escasos años, un tal Rojo (o Red, según versión) se convirtió en uno de los mejores entrenadores Pokémon del mundo tras su humilde salida desde Pueblo Paleta, en la región de Kanto, venciendo a la Liga Pokémon, a un extraño Pokémon escondido en una cueva en Ciudad Celeste (según se dice...) y retirándose sin dejar rastro poco después.

Cerca de 10 años después de la salida de los originales, nos llega a nuestro país el remake que representa a la 2ª generación de Pokémon



Como en el original, encarnaremos a un entrenador novel que sale desde su pueblo natal en Johto que se ve metido en el oficio de entrenador Pokémon casi por accidente, con la diferencia de que en el remake viviremos una mezcla entre el argumento de Oro/Plata (las entregas originales) y Cristal, la versión mejorada, que hacía un poco más incapié en la profundidad y el misticismo del argumento en torno a una tal Torre Quemada y demás detalles que no desvelaré.

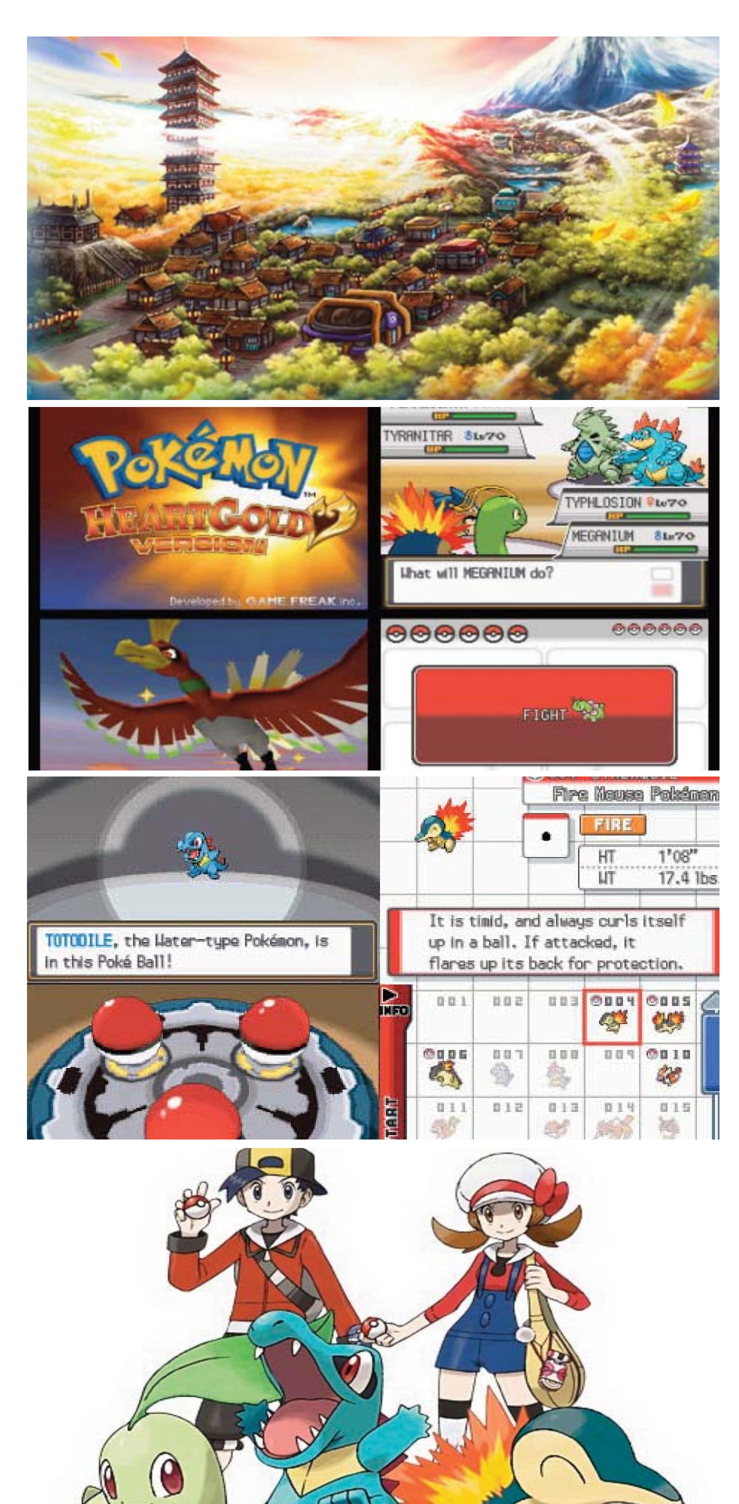
Más y más Pokémon

Teniendo en cuenta que estamos frente a un remake, hay que aclarar como de costumbre que hay dos formas de plantear un análsis: como juego independiente o como remake, teniendo en cuenta los cambios y diferencias con el original. Como juego independiente, no hay duda que el título que nos ocupa es un RPG muy sólido, endiabladamente adictivo y con una fórmula que por muchos juegos Pokémon que salgan a la venta funcionará una y otra vez porque es que simplemente es infalible. Si a esto le añadimos los montones de detalles, minijuegos y el contenido extra propio que se le incluye a una actualización estamos ante material muy suculento.

Como remake, estamos ante un título bastante digno, ya que aunque es difícil que un juego de portátil envejezca mal hay un paso muy grande entre unos sprites en 2D con apenas resolución y color a un entorno pseudo-3D con sprites animados a todo color, funciones táctiles y online. Y no sólo en el terreno técnico: todos y cada uno de los pequeños matices respecto al título de hace diez años hacen que de la impresión de estar jugando al mismo juego



¡Ay, piratones! Con el juego original se incluye el PokéWalker, un dispositivo parecido a un podómetro que nos permite entrenar a nuestras criaturas y disfrutar de características extra. No te preocupes: el juego no cambia demasiado sin él



pero a su vez, de estar jugando a un título totalmente fresco con cierto regustillo clásico.

Aunque imagino que no hará falta explicar cómo funciona un juego Pokémon, se trata de un RPG con dos partes bien diferenciadas, la exploración y los combates. En el modo exploración encarnaremos a nuestro héroe: caminaremos por pueblos, ciudades, bosques, caminos, exploraremos cuevas, islas, lugares lúgubres llenos de secretos...y la otra cara de la moneda, el modo combate, nos permite enfrentarnos a montones de criaturas rivales con el objetivo de ganar experiencia, medallas que acrediten nuestra habilidad como entrenador o capturar nuevas criaturas. Al igual que un JRPG al uso, cuando se nos presente un encuentro con un Pokémon o un entrenador rival, pasaremos al modo combate, cambiando al modo exploración cuando terminemos.

Además, tenemos diferentes eventos, como el PokéAthlon (una especie de JJOO que vienen a suplir el hueco que deja el desaparecido Concurso Pokémon de entregas anteriores), el clásico minijuego de recolectar/plantar bayas (para crear Pokéballs, o dárselas a nuestras criaturas para darles efectos extra), el concurso de captura de bichos...que harán que la experiencia nunca se torne monótona.

Más oportunidades

Como en el original, por primera vez desde hace muchas entregas podemos volver a otra región de la saga y continuar nuestra aventura allí. Como pasaba en los Oro/Plata de antaño, tras acabar la Liga Pokémon podremos viajar a la región de Kanto, dónde tenía lugar la aventura de Rojo, pudiendo enfren-



tarte a todos los líderes de gimnasio de allí y, finalmente, enfrentarte a Rojo, el cuál está escondido en alguna parte de la región. Eso sí, esta vez el Magnetotrén es en 3D. Además, como curiosidad, a modo de pequeño guiño hacia Pokémon Amarillo, el Pokémon que elijamos nos seguirá en tiempo real por todo el mapeado como hacía en dicha entrega.

Nos volveremos a ver las caras con Red (Rojo), y también con el viejo mundo de Kanto

Gran segunda parte

Además está el hecho de que, a parte de las típicas posibilidades que ofrece la interfaz multijugador del juego (combate, intercambio de criaturas entre jugadores...) podremos capturar muchísimas más criaturas de lo que se podía hacer antaño en un sólo cartucho. Teniendo en cuenta que existen a día de hoy casi 500 criaturas distintas, 251 se antojan extremadamente pocas tras un salto generacional tan grande. Así que, como seguramente estarás preguntándote, sí, podremos capturar criaturas de otros títulos, en ocasiones legendarias, aunque para algunas seguramente hará falta algún evento especial organizado por Nintendo.

Por último tengo que comentar la dificultad, bien ajustada para un novato pero que sin embargo puede parecer demasiado baja para un jugador experimentado (y no digamos ya en el modo online).



Conclusiones:

Es un juego virtualmente idéntico a las entregas anteriores para Nintendo DS, pero con aire nostálgico y un montón de pequeñas novedades.

Alternativas:

Es obvio que la mejor alternativa a un remake es el original (o viceversa), aunque en el caso de un título Pokémon cualquier entrega anterior/posterior puede saciar la sed. Platino o Diamante/Perla son las mejores opciones.

Positivo:

- Gráficamente muy bonito.
- El argumento respecto al original cambia muy ligeramente.
- Más criaturas que capturar.

Negativo:

- Si has jugado a Platino recientemente, puede resultarte repetitivo.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	90
duración	95
total	90

Una segunda opinión:

(...) podemos concluir que Pokémon HeartGold y SoulSilver son dos juegos magníficos, enormes, de lo mejor que puede haber para Nintendo DS, y con una vida lo suficientemente amplia como para resistir hasta que llegue la ya anunciada quinta generación de la saga (...)

Eurogamer



desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** acción · **texto/voces:** Inglés/Japonés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Yakuza 3

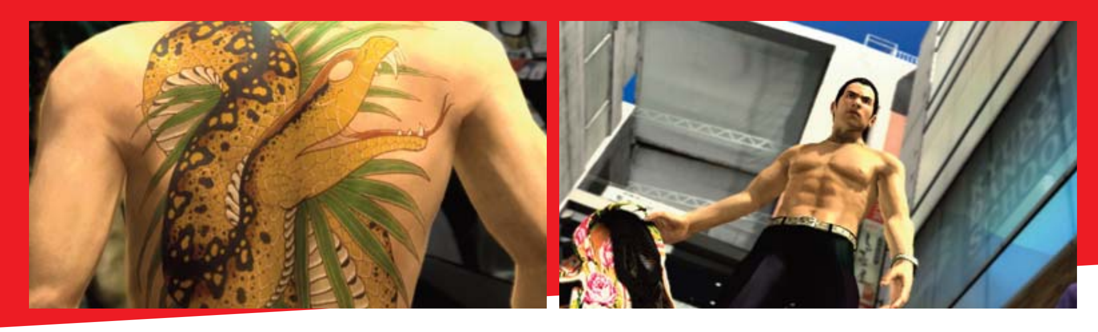
O como sobrevivir a la Mafia

Uno de los juegos mas valorados en el mercado nipón, 38/40 le otorgó Famitsu hace un año, llega a Europa con el objetivo de ganarse la fama en occidente que ya tiene en Japón

Algunos de vosotros recordareis el nombre de Yakuza por ser un juego al que se comparó hasta el exceso con el fantástico Shenmue, otros lo reconoceréis por ser una saga de la que no se para de hablar en los foros de Internet por sus cualidades pero también por las eternas dificultades que ha encontrado tanto en su segunda entrega como en esta tercera entrega que nos ocupa para llegar al mercado Occidental. En definitiva, Yakuza es una saga de juegos que cuenta con cuatro entregas, Yakuza Kenzan no fue publicado en Occidente, exclusivas para las consolas de Sony y que han ido mejorando con cada juego hasta convertirse en uno de los mejores videojuegos del genero acción y uno de los mas vendidos en territorio Nipón. Tal es así, que Yakuza 3 fue el segundo juego mas vendido en Japón durante el año 2009 únicamente por detrás del todopoderoso Final Fantasy XIII y Sega ya ha anunciado que Amusement Vision se encuentra trabajando en la quinta entrega de la Saga.

Centrándonos en la tercera entrega, el juego narra como han disparado al sexto mandatario del Clan Dojo por cuestiones que afectan a Japón a nivel nacional. Kazuma Kiryu se encuentra tranquilamente dirigiendo el Orfanato Girasol pero tendrá que intervenir en el conflicto que se le viene encima y que promete sacudir los bajos fondos de Japón en favor de altos cargos corruptos y de los mandatarios de la Yakuza que contribuyan a la causa.

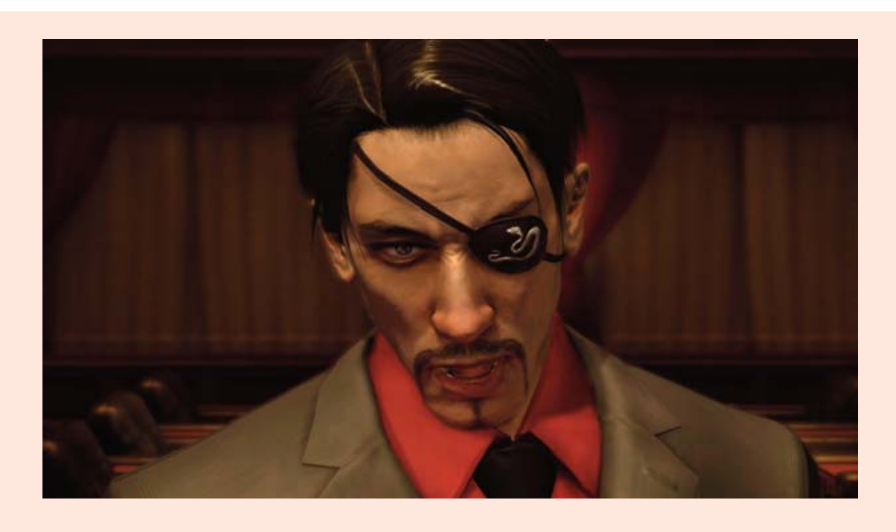
El juego está muy cuidado en todos los aspectos, aunque destaca especialmente en su apartado jugable. Hay mas minijuegos que en Shenmue



Gráficamente el juego muestra un nivel altísimo. Las ciudades son muy grandes y están perfectamente detallas, su población es abundante y reacciona de un modo autónomo. Dispondremos de multitud de tiendas, restaurantes, bares o clubes que podremos visitar e interactuar con los servicios que proponen. El diseño de los personajes es impresionante, destacando los rostros de los personajes por su alta calidad. Los personajes tendrán un gran carisma, de modo que terminaremos aprendiéndonos el nombre ciertos personajes y el motivo por el que aparecen en la historia. La alta definición estará muy presente en el juego, las texturas están muy trabajadas, acentuando la espectacularidad de los tatuajes o mostrando como nunca antes los moratones y daños producidos en los rivales tras el combate. El gore estará muy presente en el juego, motivo por el que el juego está destinado a público mayor de edad.

El apartado sonoro está realmente bien, siguiendo la línea sonora marcada en las anteriores entregas y no desentonando en ningún momento con el argumento de la historia. Los efectos sonoros dan contundencia a los golpes y nos meterán aún más en las peleas callejeras que libraremos. El doblaje al Japonés es de gran calidad y nos permitirá disfrutar de la caracterización con la que han querido dotar a los personajes los creadores del videojuego.

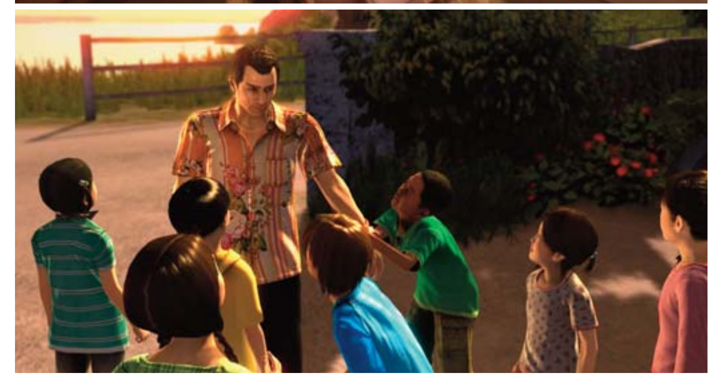
Jugablemente Yakuza 3 es una maravilla. Presenta un sistema de combate profundo al mismo tiempo que es fácil de disfrutar. Dispondremos de mas de 200 golpes diferentes a realizar o aprender, además podremos rea-



Si has jugado a las dos primeras entregas de Yakuza no tardarás en reconocer a algunos de los personajes mas carismáticos, la evolución gráfica que ha sufrido su modelado entre entregas es francamente impactante









lizar golpes especiales que serán muy espectaculares. La aparición de Quick Time Events nos permitiraá reaccionar ante un problema cuando menos nos lo esperemos. Podremos equiparnos con una gran variedad de armas blancas o de fuego, así como con los elementos mas clásicos de la ciudad como son bancos, papeleras o bicicletas.

Dejando a un lado el factor beat´em up del juego, Yakuza 3 destaca sobre sus antecesores por profundizar en el factor social de los personajes, siendo posible solucionar gran cantidad de conflictos únicamente con la palabra, tal y como nos decían nuestros profesores en la infancia. Al realizar algunas de estas misiones descubriremos momentos de gran carga emocional los cuales no podremos disfrutar si no disponemos de un alto nivel de inglés.

Finalmente destacaremos la gran variedad de minijuegos que tendremos a nuestra disposición en Yakuza 3. Podremos jugar al Golf o al Béibol, participar en partidas de dardos y de villar. Jugar al poker o al Blackjack. Participar en partidas de Karaoke las cuales se desarrollarán mediante pulsación de botones al mas puro estilo Donkey Konga. Jugar a los bolos e incluso jugar a maquinas recreativas shoot´em up de “matar marcianitos”. Por si estas opciones anteriores no fuesen suficientes, podremos involucrarnos en peleas clandestinas en las que demostrar nuestra valía como luchador, practicar y ya de paso ganar dinero y puntos de experiencia. Tampoco podían faltar los locales de alterne donde disfrutar de los bailes de las chicas mas calientes de Tokio. La calidad de los gráficos de Playstation 3 y la fidelidad con



la que han diseñado estos eventos los chicos de Amusement Vision harán que a mas de uno le suba la temperatura.

El peor defecto de Yakuza 3 es su no tracción al castellano, elemento que echará para atrás a mas de un jugador no acostumbrado

La duración del juego es muy amplia. Llevando cerca de la veintena de horas completar las 12 misiones que componen el juego, pero siendo necesarias mas de 30 horas si queremos disfrutar de la totalidad de minujuegos y eventos secundarios con los que cuenta el Bluray.

Para Finalizar, hay que tirar de las orejas a Sega al mismo tiempo que les mostramos nuestra gratitud como jugadores. Es una pena que hayan tardado mas de año respecto a su versión japonesa (publicada en Japón el 26 de Febrero de 2009) en traernos uno de sus mejores juegos, sin traducir al castellano y sin la opción de gestionar alternes.

De haberlo publicardo antes y con la localización de idioma que merece, a buen seguro que estaríamos hablando de un juego sobresaliente. Por lo menos podremos disfrutar en Europa de uno de los mejores juegos de PS3 sin la necesidad de importarlo y además, con su banda sonora incluida, un video resumen de las dos primeras entregas y un quien es quien de los personajes principales.



Conclusiones:

Un gran juego que se ha visto penalizado por la tardanza de sus distribuidores a la hora de adaptarlo al mercado occidental. Sin lugar a dudas, de haber salido hace 6 meses y traducido al castellano estaríamos hablando de uno de los mejores juegos de PS3.

Alternativas:

El concepto de Yakuza 3 es bastante diferente al del resto de juegos de acción. El mas parecido y al mismo tiempo la mejor opción es GTA 4.

Positivo:

- Ha llegado a Europa.
- Multitud de posibilidades jugables.

Negativo:

- Sin traducir al castellano.
- No incluye la gestión de alternes.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	93
duración	96
total	89

Una segunda opinión:

Largo, intenso, espectacular, adulto y muy especial. Un juego de los que merecen una oportunidad, este en ingles o no. Un juego de los que te sumergen y dejan huella. Los que han jugado a los dos anteriores y resultaron satisfechos están obligados a jugarlo.

Jose Barberán



XBOX 360

desarrolla: avalanche · **distribuidor:** kochmedia · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +18

Just Cause 2

La vas a liar "parda" en Panau

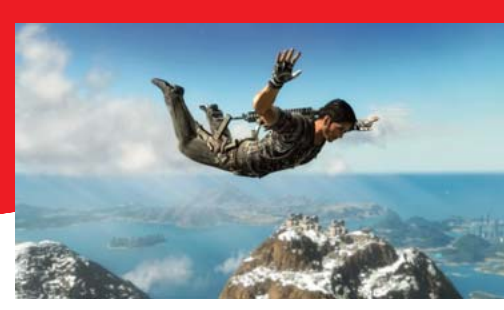
Tras un prometedor pero irregular Just Cause, los chicos de Avalanche Studios se han puesto las pilas y nos ofrecen una segunda parte que probablemente no sea el mejor sandbox pero sin ninguna duda es de los más divertidos

Los que analizamos juegos nos solemos enfocar demasiado en aspectos técnicos y artísticos como guión, gráficos o sonidos e incluso la jugabilidad la vemos desde un punto de vista más teórico que práctico. Si el análisis de Just Cause 2 lo hiciésemos exclusivamente desde ese punto de vista, podríamos alabar sus vastos escenarios o la espectacularidad de sus efectos tanto a nivel gráfico como sonoro; por otro lado criticaríamos la falta de profundidad de su historia o lo repetitivo de sus misiones. Estaríamos haciendo un flaco favor al jugador que lee el análisis con la duda de si comprar o no el título. Just Cause 2 es por encima de sus virtudes y defectos un juego divertido, muy divertido, de los más divertidos que han pasado por mis manos en los últimos años, es un juego para pasar media hora eliminando el estrés de un día de curro o para pasar cuatro horas frente a la consola o PC sin darte apenas cuenta. Avalanche Studios ha creado un mundo en el que la historia y la trama son lo de menos y lo importante es disfrutar de la destrucción y el caos.

No es la mejor del mundo pero Just Cause 2 tiene su historia. Encarnamos de nuevo a Rico Rodríguez, una mezcla entre James Bond y Radd Spencer de Bionic Commando, y la Agencia para la que trabajamos nos encarga una nueva misión, nos desplazaremos a Panau, una isla tropical del sureste asiático donde deberemos localizar y capturar o asesinar a nuestro antiguo amigo y mentor Tom Sheldon, a quien acusan de haber traicio-

Panau nos ofrece más de 600 kilómetros cuadrados en los que sembrar el caos y la destrucción. Es la protagonista real de Just Cause 2



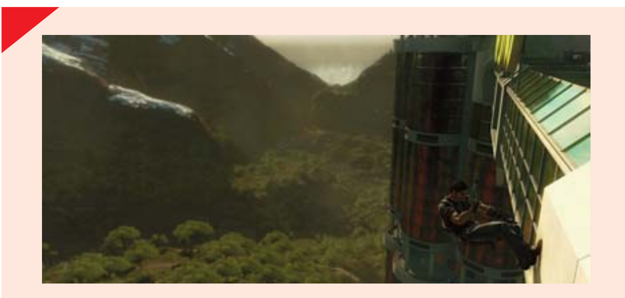


nado a la Agencia y estar trabajando como mercenario a las ordenes del dictador de Panau. Pronto descubriremos que Tom Sheldon es algo así como las armas de destrucción masiva de Irak y nuestra verdadera misión será derrocar al opresor gobernante de la isla, la Agencia nos irán encargando misiones que conformarán la trama principal del juego. Pero no estamos solos en el objetivo, tres facciones disidentes resisten en la isla, los Cucarachas, los Segadores y los Ular, que nos ofrecerán misiones secundarias que nos ayudarán a lograr dinero con el que conseguir mejor armamento y caos con el que desbloquearemos nuevos trabajos a realizar. Un desarrollo típico para un juego de mundo libre (sandbox), en el que se echa de menos una historia principal más desarrollada y una mayor profundidad en el trato con las tres facciones. Las misiones son muy típicas y bastante repetitivas y no aprovechan las posibilidades de un entorno como el de la isla de Panau y el elevado número de localizaciones y vehículos de los cuales dispone el juego. Si la montaña no va a Mahoma ... Seremos nosotros los que buscaremos alocadas acciones a realizar y el método más absurdo para destruir cualquiera de las posesiones del gobierno de Panau. Just Cause 2 ofrece al jugador una libertad absoluta y un buen número de herramientas para desarrollar la imaginación hasta el punto de convertir el título en uno de los más divertidos de los últimos años, no hay limite y además el juego recompensará las acciones espectaculares y arriesgadas en forma de nivel de caos ¿quien se puede resistir ante semejante propuesta? es un juego que debe probar todo aquel que prefiera la libertad de acción sobre un guión y una historia prefijada.

Para compensar esta falta de trama Avalanche Studios ha puesto a disposición de los jugadores unos números incuestionables, la isla de Panau tiene una extensión nunca vista en un juego de este tipo, con más de 100 localizaciones con diferentes ambientaciones, para recorrerla disponemos de más de 100 vehículos diferentes que nos permiti-

Gancho y paracaídas

El gancho y el paracaidas serán nuestros compañeros de viaje desde el inicio de la aventura. Controlar correctamente las posibilidades que nos ofrecen por separado y en conjunto será fundamental para poder terminar con éxito nuestra tarea en Panau. Todo un acierto por parte de Avalenche Studios la inclusión de estos elementos y el uso que se les ha dado a los mismos, se convierten en nuestras mejores armas para afrontar las misiones a realizar.



Todo en Just Cause 2 es exagerado y alocado. Explosiones, caos, destrucción y sobre todo diversión, mucha diversión



rán movernos por tierra, mar y aíre y el número y variedad de armas satisfarán al más exigente en este aspecto. Una pena que no se haya realizado el mismo esfuerzo en todos los detalles ya que si la historia no está a la altura, los personajes aún menos, tienen poca personalidad y menos gracia, ni siquiera Rico Rodríguez será un tipo que recordemos dentro de un tiempo y si ya hemos dicho que la verdadera protagonista del juego es la isla de Panau con sus más de 600 kilómetros cuadrados y multitud de ambientaciones y localizaciones, el premio a mejor personaje secundario se lo lleva sin duda el gancho que Rico lleva en su brazo izquierdo; permitirá un gran número de acciones y a pesar del gran número de armas que encontraremos en Panau, será junto al paracaídas nuestro mejor compañero de batalla.

La jugabilidad tiene sus fallos pero está muy adaptada al tipo de juego que es, poca precisión en el apuntado con las armas, un sistema de coberturas insuficiente, unas físicas asociadas al gancho de todo menos reales, ... Avalanche Studios ha apostado por la espectacularidad y la acción frenética y no a la realidad, no se espera que ningún jugador busque una cobertura segura desde la cual eliminar a los enemigos con un rifle de precisión, en Just Cause 2 tomarás un camión, lo lanzarás contra el grupo mayor de soldados gubernamentales, saltarás junto antes de que se estampe y aprovechando el desconcierto liquidarás al resto de “malos”. Compensa en este punto que la IA de los enemigos es bastante aceptable para un juego de este género y aunque en ocasiones muy puntuales falla, generalmente responderá con bastante acierto a las acciones que realicemos.

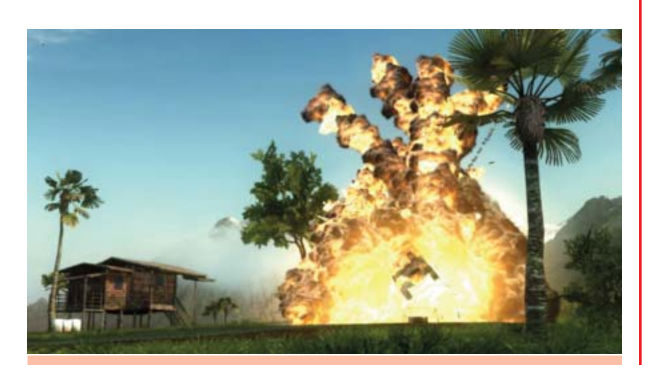
Gráficamente cumple, no se le puede pedir el mismo detalle a un juego de mundo abierto con una extensión como la de Just Cause 2 que a uno que se desarrolla en pasillos con un sistema de cámaras fijas. Los escenarios y localizaciones son variados y tienen un buen nivel de detalle aunque hay elementos que se repiten con demasiada frecuencia. Como aspecto más positivo destacar la gran distancia de visionado desde las zonas más altas de la isla y como negativos el modelado de personajes salvo el del protagonista y el característico popping de este tipo de juegos, el clipping de superposición de objetos solidos también se da con determinada frecuencia, sobre todo cuando hagamos uso del gancho para llegar a una po-

Just Cause 2 permite, en exclusiva para PS3, grabar los últimos 30 segundos de juego y subirlos directamente a Youtube ¿lo has probado?

sición lejana, atravesando los objetos que se encuentren en nuestro camino. Son errores "perdonables" en un juego tipo sandbox aunque se deberían haber trabajado más.

Just Cause 2 llega completamente traducido y doblado al castellano, la traducción es notable y el doblaje solamente aprueba, hay demasiadas voces que suenan igual, falla en la sincronización labial y no está al nivel de los trabajos que ultimamente hemos visto en otros títulos. Aún así hay que agradecer a Eidos / Square Enix y Koch Media el esfuerzo realizado para traer totalmente localizado un juego de esta magnitud, cuando otros dicen que es imposible, evitándonos la engorrosa tarea de leer los subtítulos mientras conducimos un vehículo o atacamos una base enemiga. En otro aspecto, destaca la variedad de efectos sonoros y las diferencias entre unas armas y otras o unos vehículos y otros; siguen la linea general de Just Cause 2 y son más espectaculares que reales y en algunas ocasiones no están bien sincronizados con la acción que los genera. La banda sonora acompaña correctamente el desarrollo pero no sobresale en ningún momento, cumple sin más.

Tras releer el análisis veo más fallos que puntos positivos pero Just Cause 2 tiene la habilidad de que algunos de ellos los convierte en virtudes, es tan exagerado, alocado, caótico y divertido que casi se agradece la falta de historia que nos permite deambular por Panau con una mayor libertad o con algunos de los fallos técnicos echaremos unas risas donde en otro título nos acordaríamos de la familia directa del desarrollador. Una vez más, es un juego muy divertido que evidentemente no llenará a todos los jugadores, pero que no deberían dejar de darle una oportunidad todos aquellos seguidores del sandbox que disfruten de la libertad de acción en un mundo enorme con un buen montón de cosas que hacer (destruir).



La gran distancia de visionado y el detalle de los escenarios en general son dos de los aspectos destacados a nivel gráfico

Conclusiones:

Just Cause 2 es mucho mejor que su primera parte y uno de los juegos más divertidos que puedes encontrar en tiendas. Tiene fallos pero es tan exagerado, alocado y caótico que los convierte en virtudes.

Alternativas:

A la espera de lo que pueda ofrecer Red Dead Redemption, GTA4 sigue siendo la referencia en el género. Por diversión y destrucción tira más hacia Red Faction Guerrilla aunque este sea lineal.

Positivo:

- La sensación de mundo abierto.
- La destrucción es divertida

Negativo:

- La historia y desarrollo son flojos.
- Tienedeficiencias y fallos técnicós.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	78
sonido	80
jugabilidad	86
duración	84
total	**82**

Una segunda opinión:

Unos escenarios tan grandes que llegan a perder y una historia que no se ha aprovechado al máximo para un juego que destaca por su espectacularidad y libertad de acción.

Jorge Serrano



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** acción/infiltración · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad** +18

Splinter Cell Conviction

Sed de venganza

Tras innumerables retrasos, llega la última aventura de Sam Fisher. Y como vereis a continuación, cualquier coincidencia con el pasado, es mera casualidad. Gracias a Dios, Kratos y Fisher no compartieron época



Porque de haberlo hecho, a buen seguro que no quedaba ser humano sobre la faz de la tierra. Y es que el cambio que ha experimentado la franquicia en esta quinta entrega es francamente brutal. Lejos quedaron los tiempos en los que la infiltración y el sígilo eran las únicas claves para abrirse paso a través de los niveles que conformaban sus aventuras. Esta vez no. Somos una máquina de matar. Somos una mezcla entre Jason Statham y Matt Damon. Y todo bajo una estética de Jesucristo SuperStar. Es la apertura de la saga a las nuevas generaciones.

Fisher es una persona movida completamente por el odio. Es lo que suele ocurrir cuando asesinan a tu hija. Renegado y proscrito, su único deseo en esta vida es hacer pagar a aquellos que una vez le quitaron lo que más quería. Un odio que todo seguidor de la saga va a percibir en cada minuto que dura la aventura. Des-

Sam Fisher se ha reinventado. El que fuera primo yanki de Snake ahora es una combinación mortal de Jason Statham, Matt Damon y Jesucristo Superstar

acerbado y posiblemente desatado, va a tener una implicación directa en el desarrollo de la aventura. Y ésto no es ni más ni menos que una caida en picado en cuanto a su dificultad. El sigilo ha dado paso a la acción, y las novedades introducidas acaban facilitando en demasía nuestra labor.

Como viene siendo habitual en los títulos a ser llamados grandes de Ubisoft, volvemos a encontrarnos ante un nuevo referente gráfico. Y es que el trabajo desempeñado en luces, modelados y animación de los protagonistas se instala sin ninguna dificultad dentro del sobresaliente de esta generación. Lamentablemento no podemos decir lo mismo de los enemigos. Y es que aunque la IA se ha intentado pulir para ofrecer una experiencia cuanto menos realista, ni sus acabados ni sus rutinas parecen jugar en la misma división que el resto del título.

Como hemos dicho con anterioridad, Conviction apuesta por la acción desde el primer momento. Y aunque aparentemente quiera mantener algunas señas de lo que una vez fue un Splinter Cell, tampoco muestra un excesivo cariño hacia sus orígenes. Aunque aún se puede optar por el sigilo y la infiltración a la hora de afrontar los niveles, resulta mucho mas efectivo el confrontamiento directo. Con lo cual, al final se acaba recurriendo de manera sistemática a abrirse paso a lo Bourne.

Para ello se ha instaurado un sistema de coberturas que viene heredado de los shooters de la compañía. Las referencias a Rainbow Six y Ghost Recon son más que evidentes. Sin embargo estas tienen como contrapunto una sobreexplotación de acciones automatizadas y que se realizan pulsando únicamente dos bo-

Splinter Cell

Splinter Cell se presentó al mundo como una alternativa mucho más americana y en cierto modo real, de lo que debía ser un juego de infiltración. Los hasta entonces reyes del género, Syphon Filter y Metal Gear nos presentaban un estilo mucho más cinematográfico el primero, y fantástico el segundo.

Armados con los gadgets más inverosímiles, las tres primeras entregas lograron aunar argumento, ambientación, situación y estrategia. Sin embargo la línea continuista de estos tres títulos acabaron por encender las luces naranjas del aburguesamiento. Double Agent quiso romper esa tendencia y dotó al jugador de un mayor protagonismo en el desarrollo de la historia, al sometернos a una encrucijada contínua de situaciones críticas. Sin embargo siempre mantuvo la esencia Splinter en cuanto al desarrollo de la trama y el avanzar de los niveles.

Ahora llega Conviction, y esto ya es otra historia.



tones del mando. ¿El resultado? que muchas más veces de las que queremos, Sam acabará actuando a su propia voluntad en contra de la acción que teniamos en mente ejecutar. Y este posiblemente sea el mayor reto a nivel de dificultad que plantee el juego.

Y gran parte de culpa de esta caída en picado en cuanto a dificultad la tiene sin lugar a dudas la introduccion del sistema de marcado y ejecución. Con una simple maniobra de aproximación, podemos abordar a enemigos que nos superen en número, atacarles por sorpresa y salir airoso sin recibir ni un rasguño. Obviamente el uso de esta "ayuda" es totalmente voluntario, sin embargo su implementación, y sobre todo, su ejecución, acaba por convertir nuestra experiencia en Conviction en un paseo.

Demasiado simple. Hasta el punto de que muchos de los gad-







Sam es una máquina de matar. Al ya amplio arsenal a nuestra disposición, hay que añadir la cantidad de movimientos letales en el cuerpo a cuerpo

gets que en su momento disfrutamos en otras épocas, se han visto reducidos considerablemente en favor de un arsenal mucho más completo. Arsenal que se muestra demasiado efectivo desde el primer momento, y que para más inri podemos ir mejorando a medida que avancemos en la aventura. Y es que todas las pegas que puede presentar el título se pueden resumir en dos palabras: Demasiado fácil.

Esto tiene como consecuencias que el juego se acaba demasiado pronto, y

La principal pega es que nos encontramos ante un juego demasiado fácil. Muchas veces nos preguntaremos dónde está el reto

que no invita en el modo historia a ser rejugable. Sin embargo, como buen juego de luces y sombras, la mayor luz, y que sin lugar a dudas brilla con luz propia, es su fantástico modo multijugador cooperativo. Es digno de agradecer el hecho de incluir un prólogo de nada menos que 6 horas en modo cooperativo, tanto a pantalla partida como a través de internet.

Este añadido sí que recupera las señas de identidad de la franquicia, y las lleva un paso más allá al trazar toda una historia en base a ella. Duradero y con la dificultad que entraña ya no solo el afrontar las situaciones, si no coordinar las acciones con un compañero.

De la misma manera, y aunque no tan brillantes por no ser novedosos, se han añadido los modos caza, supervivencia y confrontación. El primero es un clon de la caza del terrorista de Rainbow Six, en el que debemos eliminar a todos los enemigos. El segundo hay que proteger una bomba de oleadas de enemigos, y el tercero nos pone a ambos jugadores frente a frente con el objetivo de acabar el uno con el otro.

Conclusiones:

Un cambio demasiado brusco dentro de la propia saga. Mucho más enfocado a la acción que al sigilo, y en terminos generales, demasiado sencillo a todos los niveles. Incluye un muy interesante modo cooperativo de 6 horas.

Alternativas:

Antaño había que recurrir a los juegos de sigilo. Hoy resulta muy complejo. Tanto es así que Resident Evil 5 puede ser un rival bastante adecuado a este Splinter Cell Conviction.

Positivo:

- Un gran acabado técnico
- El cooperativo. Muy largo y profundo

Negativo:

- Muy fácil
- La jugabilidad, sobre todo en cobertura

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	80
duración	75
total	80

Una segunda opinión:

A esta entrega le salva sin lugar a dudas la inclusión de la campaña cooperativa. El nivel de dificultad que presenta, está muy distante del que aparentemente se le presuponía a un juego de la franquicia. Y eso que ya veníamos avisados por el propio diseñador del título. Pero teníamos la esperanza de que fueran sólo palabras.

Jose Luis Parreño



desarrolla: bioware · **distribuidor:** ea · **género:** rol · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 29,95 € · **edad:**+18

Dragon Age: El despertar

Aún queda trabajo para los Guardias Grises

Menos de un año ha pasado desde la salida del Dragon Age: Origins y ya tenemos aquí la primera expansión para el juego. Nuevos personajes, nuevas aventuras y el mismo rol "a lo Baldurs Gate" para contentar a todos



Dragon Age: Origins pasó con buenas notas y aceptación popular pero sin ser un nuevo hito de Bioware como fueran los Baldurs Gate en PC o el Mass Effect en consola. No obstante, su regusto añejo y la misma jugabilidad que con los Baldurs o Neverwinter Nights se demostró solvente y a quienes gustaran de aquellos menesteres pudieron disfrutar de sus muchas horas de juego. Hace ya un año de aquello y tras una nueva misión-aventura en formato DLC (Return to Ostagar), hace unos días que salió esta primera expansión:"El despertar".

Viejos conocidos... o no

Como era de esperar esta expansión (que requiere el juego original) te permite jugar la nueva historia con un personaje nuevo o importando tu personaje anterior. Esta importación de personaje no requiere de haber completado la historia original del Origins, pero es recomendable de cara a no descubrir elementos de la trama

Algunos de los nuevos rivales tratarán de demostrar sus poderes más allá de la fuerza bruta en cada ocasión que nos los encontremos

que te faltaran por explorar ya que lo que nos cuentan en "el despertar" sucede tras el desenlace del juego original y por ello descubriremos las posibles consecuencias a lo ocurrido, especialmente respecto a ciertos personajes.

No obstante, cabe destacar que si bien en el original se trabajó mucho el comienzo del personaje, con un comienzo distinto para cada tipo de personaje, en esta primera expansión el comienzo es el mismo para todos y pese a que nuestro personaje exportado podrá tener alguna línea de dialogo más con sus viejos conocidos que uno recién generado, no es algo tan relevante como cabría esperar y muchas veces veremos respuestas y comportamientos que carecen de toda la expresión que pudiera tener en ciertas circunstancias.

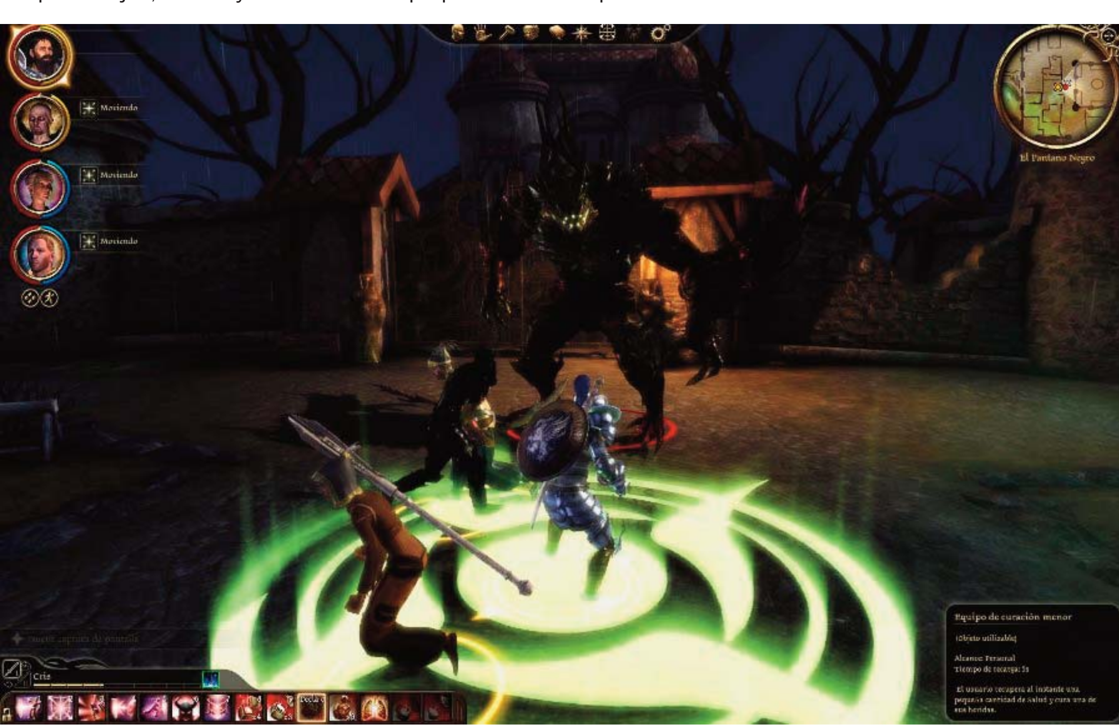
Para terminar el tema de personajes, como ya hemos dicho a lo largo del juego nos encontraremos con varios personajes de la aventura original, de los cuales podrás volver a contar con alguno, mientras que otros se limitarán a hacer un breve cameo si acaso para presentarte alguna nueva misión. Respecto a las nuevas compañías que se te podrán unir, comprobamos que los nuevos personajes, en su mayoría, no llegan a enganchar tanto ni tienen un trasfondo tan trabajado como en el original. Con un par de excepciones, el resto en el mejor de los casos pasarán de forma anodina por nuestro lado, nada que ver con las conversaciones que se suscitaban en el original (y que por otro lado es marca de la casa Bioware) entre personajes de personalidades tan marcadas.

Más allá de la adaptación al nuevo, o no, personaje a la historia, la aventura que se nos propone en "El despertar"

Los enemigos

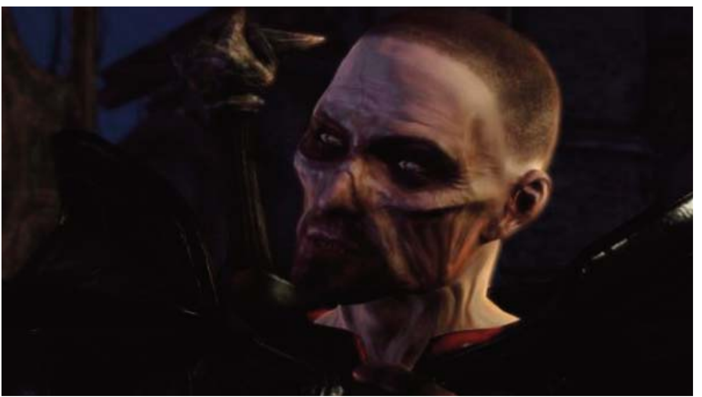
Pese a acabar con los líderes de los engendros tenebrosos del Origins, su ejercito no desapareció con ellos. La excusa para volver a hacer fluir la sangre de forma intensa en los Guardias Grises es que los restos de los ejercitos se han reunido bajo nuevos líderes que ahora tratan de ser más inteligentes de antaño para conseguir consumar su victoria sobre el resto de razas.

En esta nueva entrega volveremos a cruzar el velo y enfrentarnos tanto a enemigos que vieramos hace menos de un año como nuevas criaturas tales como Dragones espectrales o unos más “manejables” golems infernales.



es algo menos pretenciosa que en Origins. Resulta que tras los acontecimientos del juego original, los engendros obviamente no desaparecieron de la faz de la tierra, por lo que aún queda un buen puñado de ellos. Lo que pudiera ser una mera caza de bichos se ve truncado por tener un reino que reconstruir y por el hecho de que aparecen en escena dos líderes de los engendros que crean a su alrededor una nueva amenaza al mundo de los humanos, enanos y elfos.

Respecto a tener un reino que gobernar, a tu personaje le otorga el control, sobre el papel, de una región. Control sobre el papel porque tendrás que lidiar con los nobles de la zona tanto para acabar con posibles rumores de sublevación, así como usar la mano izquierda para contentar a todos. Serán las audiencias que les ofrezcas las que determinen cómo y qué se defen-







Las pocas mujeres que hay en esta nueva entrega no darán ocasión a alcanzar nada más allá de una sana amistad... o muerte

derá más o menos, dado que tras la cruenta batalla del juego original no es que precisamente abunden las tropas.
Tenemos por tanto una historia más corta, menos épica y más palaciega que la original, dando otro punto de vista a la historia, lo que supondrá un pequeño valor añadido a los jugadores del original.

Manteniendo lo existente

A nivel técnico el juego no ha evolucionado notablemente. En ese aspecto se trata de una expansión al uso lo cual tampoco es algo necesariamente malo teniendo en cuenta que entonces lucía francamente bien y de momento se mantiene solvente..

Si no te gustó el original El Despertar no va a hacer que cambies de idea. En cambio si te gustó encontrarás más horas de diversión

Más ración

Lo bueno de la sección “medieval” del rol de Bioware es que puede que no avance mucho a lo largo de los años, gráficos aparte, pero que su mecánica de juego mantiene la misma esencia que hace que una vez has comenzado, las horas vuelen jugando a él.

Origins fue un nuevo giro de tuerca con la inclusión de automatizar ciertas estrategias de batalla a tus compañeros y la aventura estaba bien, junto a un elenco de buenos personajes. El despertar no añade nada realmente novedoso y se limita a añadir más aventuras y horas de juego. ¿Es eso malo? En absoluto tratándose de una expansión como es, aunque precisamente por ello sólo será recomendable para quienes disfrutaran hasta el último minuto del juego original y prescindible si en su día no te terminaste el Origins.

Más dinero, menos problemas:

Si no en la aventura original pasaste alguna penuria monetaria, en El Despertar es posible que vayas algo más holgado de dinero. Si importas tu personaje te llevas todos los objetos que ya tuviera, lo que te ofrece una buena base para empezar a conseguir dinero comerciando y aún así en tu nueva situación consigues dinero mucho más rápido.

Positivo:

- Más horas de diversión
- Nuevas disciplinas y poderes

Negativo:

- Importación no demasiado bien resuelta a nivel narrativo
- Los nuevos personajes, en su mayoría, no llegan al nivel de los del Origins.

TEXTO:CRISTIAN RODRIGUEZ

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	80
duración	75
total	80

Más aventuras:

Pese a ser la primera que sale en formato físico, también están disponible para su descarga El Retorno a Ostagar, Castillo de los Guardias y El prisionero de Priedra, si bien estas dos últimas venían con el juego en caso de adquirir la edición especial..

Sin romances:

Quien sabe si por quitarse problemas con desnudos sí o desnudos no, en El Despertar no habrá posibilidad de entablar amorios con miembros de tu grupo.

desarrolla: tri-Ace · **distribuidor:** sega · **género:** jrpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +16

Resonance of Fate

El JRPG más hardcore

Llega el esperado RPG de tri-Ace. En un género en declive, la compañía nipona intenta devolver el espíritu de antaño. ¿Estamos ante un nuevo intento fallido o nos encontramos al fin ante la gran obra de esta generación?



Esta generación de consolas está siendo cuanto menos atípica para las desarrolladoras japonesas, quienes dominaron el mercado de los videojuegos años atrás. Dentro del género del RPG incluso disponen de una denominación de origen (el JRPG). Sin embargo y como os contábamos el mes pasado se trata de un género en declive. Así como en generaciones pasadas recibíamos grandes joyas año tras año, para las consolas actuales es difícil destacar más de dos o tres juegos de rol japonés que valgan la pena.

Resonance of Fate es la apuesta más arriesgada de tri-Ace para Xbox 360 y Playstation 3. El estudio japonés siempre ha sido experto en la materia. Desde tiempos de Super Nintendo, es el responsable de sagas tan galardonadas como Star Ocean o Valkyrie Profile. Sin embargo, para nada nos encontramos con su mejor obra.

Para el jugador que no acostumbre a jugar a JRPG (no es su-

Resonance of Fate es la apuesta más arriesgada de tri-Ace para Xbox360 y Playstation 3





ficiente la saga Final Fantasy), Resonance of Fate le resultará un juego raro. Pero vallamos por partes. El título intenta aunar distintos puntos clave del género como son combates tácticos, altas dosis de exploración, un argumento complejo o una gran cantidad de misiones a resolver. El problema de Resonance of Fate es que se han querido llevar la mayor parte de estos puntos al extremo.

Argumentalmente, el juego se desarrolla por capítulos. La mecánica de cada capítulo se repetirá durante largas horas que puede durar el juego (unas 50-60 sin contar los extras). Inicialmente, se nos presentará el capítulo mediante una secuencia de vídeo corta (generada por la consola). A continuación saldremos de nuestra base e iremos a recoger las misiones secundarias del capítulo en un tablón de anuncios. Cabe destacar que, si no realizamos la misión secundaria durante el mismo capítulo, ésta desaparece. El ritmo de la historia queda gravemente ralentizado. Acto seguido debemos completar las misiones hablando con un personaje, matando un enemigo o superando una mazmorra. Volvemos a la base y se nos presenta parte de la historia en otro vídeo. Fin del capítulo y vuelta a empezar. Todo el peso argumental cae sobre estos vídeos, quedando una trama lenta y demasiado escueta.

El título intenta aunar distintos puntos clave del género como combates tácticos y exploración

Buscando un símil con otros



El mapamundi de Resonance of Fate es cuanto menos atípico. El espacio se divide en casillas, y deberemos colocar fichas de diversas formas para abrirnos camino. Acto seguido nos moveremos con una flecha sobre él



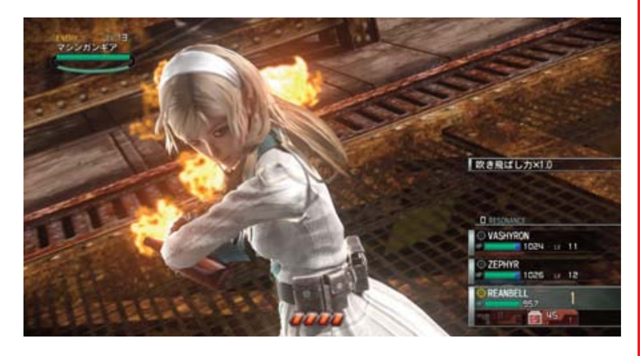
JRPG, podríamos dividir las áreas del juego en tres: mapamundi, ciudades y espacios cerrados, y mazmorras. Todo el juego se desarrolla en una misma ciudad. Cuando salgamos de una localización concreta, esta se mostrará como mapa. El avance por este mapa es realmente atípico. El espacio está dividido por casillas, y para avanzar tendremos que ir encajando piezas. Una vez abierto el paso nos moveremos con una flecha hasta el lugar deseado. Mientras movemos el indicador van apareciendo enemigos de forma aleatoria. Raro, aunque con muchas posibilidades de exploración.

Las localizaciones por su parte son pequeñas, siendo las más grandes de 3 áreas. Aquí sí moveremos a nuestros personajes y podremos interactuar con PNJ. Olvidaos de ciudades llenas de callejuelas donde perdernos. Mayoritariamente nos encontraremos con un espacio cerrado y pequeño. Tras pocos pasos nos encontraremos de nuevo en el tablero-mapa.

Resonance of Fate es un JRPG orientado a los jugadores más hardcore del género

Por último, las mazmorras. En la parte superior derecha de la pantalla se nos mostrará un pequeño mapa dividido en casillas de nuevo. En cada casilla se nos planteará un combate. Batalla a batalla deberemos llegar la casilla final entre distintas bifurcaciones que nos llevarán hasta ítems o hasta un enemigo final.

Y hablando de combates, también se salen bastante de lo visto en otros títulos. Se trata de un sistema realmente divertido, dinámico y estratégico. Manejaremos los personajes por turnos. Durante el turno, podremos movernos mientras se reduce una barra de movimiento. Esto nos ayudará a alcanzar posiciones privilegiadas en combate o cubrirnos. Todas las armas son de fuego, por lo que podremos atacar desde la distancia. Sin embargo, cuanto más lejos nos encontremos, más tardaremos en disparar. Hasta aquí las acciones básicas, pero también las menos usadas. Para poder salir victoriosos de nuestros encuentros deberemos aprender a utilizar las acciones de héroe. En la parte inferior tendremos un marcador de cuantas veces podremos realizar este ataque especial. Pulsando el botón correspondiente, se trazará una línea de movimiento del personaje. Aceptando la acción, correrá permitiéndonos disparar múltiples veces. También podremos saltar para realizar ataques



aéreos. El indicador se llenará si conseguimos romper la guardia o derrotar algún enemigo. Es importante que, al realizar el ataque de héroe pasemos entre medio de los otros dos personajes, dado que se irá llenando un segundo indicador que nos permitirá llevar a cabo la acción tri-Ace. Pulsando el botón Y o triangulo, los personajes cerrarán un triangulo entre ellos y atacarán de forma conjunta. Es altamente recomendable pasarse por la arena y acabar el tutorial de combate.

Dando paso al apartado técnico, Resonance of Fate tiene importantes altibajos. Dejando a un lado el mapa, encontraremos que las localizaciones cerradas lucen realmente bien en su mayoría. Los escenarios tienen un alto nivel de detalle y partes en movimiento. Los protagonistas por su parte también están muy cuidados. En contraposición, los escenarios de combate son extremadamente simples. Algunos personajes secundarios también dejan mucho que desear en este apartado.

Por último, el apartado artístico. La banda sonora ha sido creada por Motoi Sakuraba, compositor con un amplio currículum entre los que destacan varios juegos de la saga Tales of o Star Ocean. El trabajo es simplemente sublime. La dirección artística también es digna de mención.

Concluyendo, Resonance of Fate es un buen juego, aunque flaquea en varios puntos. Divertido, pero más bien poco accesible. Además, sufre de hacerse repetitivo. Su sistema de combate y de exploración lo alejan de posibles jugadores casuales. Un JRPG para los jugadores más hardcore del género.



Conclusiones:

Resonance of Fate es un buen RPG japonés que peca de ser poco accesible. Dispone de un buen argumento y sistema de combate a la vez que flaquea con un planteamiento repetitivo.

Alternativas:

De la misma casa nos encontramos con Star Ocean: The Last Hope, uno de los mejores JRPG de esta generación.

Positivo:

- Sistema de combate divertido y dinámico
- El argumento adulto
- Banda sonora excelente

Negativo:

- El desarrollo es lento
- La mecánica se acaba haciendo repetitiva

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	95
jugabilidad	80
duración	90
total	**80**

Una segunda opinión:

Si hace unos años la salida de un JRPG era sinónimo de juego imprescindible, esto ha cambiado considerablemente. Resonance of Fate flojea tanto en la lentitud de la historia como en la profundidad. Buen juego, pero lejos de los grandes del género.

Gonzalo Mauleón de Izco

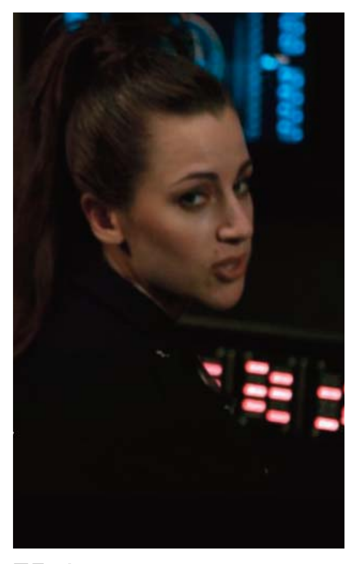


desarrolla: ea la· **distribuidor:** ea · **género:** rts · **texto/voces:** Inglés/inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +16

Command & Conquer 4

Tiberian Twilight o el final de Kane

Tras quince años siguiendo sus andanzas, llega el esperado desenlace de la saga Tiberio de los Command and Conquer y con ella el final de uno de los villanos más carismáticos de todos los tiempos: Kane



La razón principal por la que todos los fans de los Command and Conquer esperaban esta última entrega era precisamente conocer el final del gran y carismático lider Nodita. Obviamente, este final viene envuelto en un juego, por lo que despachemos antes la excusa para mostrarnos cómo acaba Kane. Mentiríamos si dijéramos que lo que los seguidores de la saga esperaban era volver a comandar las fuerzas noditas o las del GDI. No. Había llegado el momento de saber quien era, porqué estaba aquí y cómo acababa la historia del gran líder Kane.

Kane como esperanza

La situación que se nos propone como fondo a las hasta ahora eternas batallas por el control del Tiberio es una en la que los niveles de este elemento se han disparado en la tierra, quedando muy pocas zonas libres de su mancha. En un último intento desesperado, los dirigentes del

Otro elemento restado a lo clásico de los C&C: Esta bella mujer es lo único que queda de las bellezas habituales de todo buen juego de la serie

mundo "libre" (aquel que controla el GDI) deciden jugar la última carta que tienen: colaborar con Kane. Este promete liberarlos del Tiberio, estando de fondo sus ansias por alcanzar su añorada "ascensión". Tú tomas el papel de un comandante que tras cruentos combates acabas con apenas tu conciencia de lo que antaño era tu cuerpo. A lo largo del juego se nos permitirá alinearnos bien con Kane o con la facción que le hará frente, si bien seremos testigos de todo lo importante que suceda.

Rompiendo con el pasado

Lo que más llama la atención de esta última entrega es la forma en la que han cambiado muchas de las ideas que fueron manteniéndose desde los comienzos de la saga Tiberio. Para quienes no la conocieran, la saga Tiberio era la sucesora espiritual de Dune II, o la versión C&C del mismo, con el mineral Tiberio en vez de Especia, GDI en vez de Atreides, Nod en vez de Harkonnen y en las últimas entregas Skrin ocupaban el lugar de los insidiosos Ordos. El caso es que un elemento característico de ambas sagas (si es que a Dune con Dune II y Emperor: Battle for Dune se le puede llamar una saga) eran, hasta esta ultima entrega las cosechadoras y la nunca suficientemente bien valorada barra de comandos lateral. En una serie en la que tus unidades prácticamente carecen de micromanejo no te es preciso una pantalla detallando qué unidad estás controlando.

Pues bien, todo esto en la última entrega cambia. Pasamos a no tener cosechadoras. Ahora el único limite que tendremos será el cupo de unidades que podamos mantener y el tiempo que tardemos en crearlas. Estas unidades se crean a partir de nuestra base principal, por lo que, salvo

Kane en 15 años

Por extraño que parezca, la historia de Kane no va inter-relacionada con la de la saga Tiberio. La primera vez que Joe Cukan (el actor que da vida al lider nodita) interpretó este papel fue en Red Alert, donde aparecía como consejero del líder ruso.

Posteriormente, y una vez ya dentro de la saga Tiberio, este personaje ha pasado por varios estados de existencia. Comenzó, obviamente, vivo, abrazó un rayo de iones que todo el mundo asumió que lo mataría, sobrevivió, murió, resucitó y hasta llegó a fusionarse con una IA.

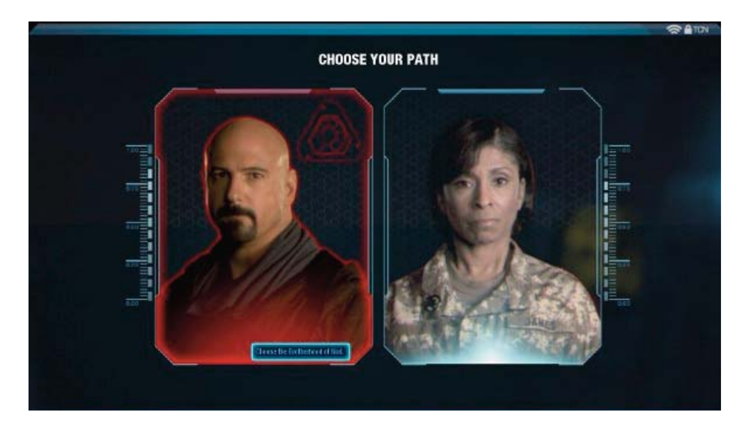
Fuera ya del propio Kane, toda la saga Tiberio ha estado siempre envuelta en nombres y términos de varios significados. Como el hecho de que, al igual que el Caín biblico Kane matara a su hermano, que fuera el líder nodita cuando la tierra de Nod fuera el lugar al que llegó Caín en su exilio, fuerzas de élite noditas fueron "La marca de kane", rememorando el hecho de que los descendientes de Caín fueran marcados por Dios...



casos puntuales, se eliminan de la ecuación la construcción de edificios específicos para crear unidades. Ahora nuestra base-constructora de unidades viaja con nosotros para ayudar en batalla y sobretodo desplazar el territorio en el que nuestras unidades recuperan vida (que es una zona que se te muestra al rededor de tu base una vez la despliegas y dejas inmóvil). A lo que se ve relegado el Tiberio en lo jugable es a localizaciones donde con cierta asiduidad salen piedras de tiberio que si las recogemos ganaremos puntos para poder mejorar nuestra base principal, lo que nos dará acceso a ciertas mejoras.

Por lo demás, la jugabilidad se ciñe a lo habitual en los Command and Conquer en cuanto a combates se refiere con unidades especializadas contra unas segundas, que son fuertes contra otras terceras que a su vez aca-







Lo más táctico que verás en el juego, aparte de saber jugar a piedra,papel o tijera con los diferentes tipos de unidades

ban con facilidad con las primeras. Ha perdido no obstante mucho de lo que fue implementando a lo largo de estos quince años, con un valor menor a la experiencia, más preparado para que básicamente nos concentremos en no parar de crear unidades que lanzar contra el enemigo, la mítica barra lateral de antaño frente al menú inferior actual que resta mucho más espacio de visión, sin cosechadoras,...

Técnicamente justo

En cuanto a gráficos el juego luce un motor que si

El multijugador es sin duda la faceta del juego donde más llegas a pasar por alto todos los males del juego y disfrutas

bien permite que todo se mueva de forma más o menos fluida, por edad y una dura competencia se queda relegado a una clase media, con unidades que podrían ser mucho más detalladas, efectos que no terminan de cuajar ni aceptándolos como "retro"... A nivel sonoro, voces de comandancia aparte, destaca que, tal y como hiciera en la tercera entrega, hayan decidido prescindir del gran Frank Klepacki y sus metaleras marchas para sustituirlas por unas más corales y orquestales.

Fin de historia

Este juego supone la conclusión de la historia de Kane. En él se explica qué es Kane, vemos como acaba haciendo lo que estaba destinado a hacer y se cierra un ciclo. Ha sido un final traumático porque, gustos aparte, cerrar una saga mítica con cambios a todos los niveles que rompen los valores clásicos pueden defraudar al veterano seguidor de los C&C, a lo que tampoco puede que ayude el desenlace final. Un final tan extraño como lo fue en "vida" Kane pero que deja sensación de ocasión perdida.

Conclusiones:

Si no se llamara Command and Conquer, no fuera de la saga Tiberio, no dieran un carpetazo tan brusco a una mítica saga o mantuviera aquello que hizo grande al juego, se llevaría mejor nota. Pero es un C&C, es el final de la saga Tiberio y por tanto de Kane, acaba sin convencer el final y para terminar hacen más cambios que en ninguna otra entrega. Ahora bien, como juego es entretenido, pero cuando tienes una historia como la que arrastraba este juego, no llega a colmar las expectativas hacia la saga ni los mínimos actuales del mercado.

Positivo:

- *Descubrimos el final de Kane*
- *Como multi sin nombre no es malo*

Negativo:

- *Historia indigna para concluir la saga*
- *Demasiados cambios mal resueltos*

TEXTO:CRISTIAN RODRIGUEZ

gráficos	60
sonido	70
jugabilidad	65
duración	60
total	**65**

Online Obligatorio:

Todo lo que avances en el juego te da experiencia para ir desbloqueando unidades, juegues multi o en solitario. Lo malo es que ello requiere estar permanentemente conectado.

Poca configuración:

Frente a lo que solía ser la serie, nos encontramos con detalles poco trabajados, como no poder configurar rivales CPU de distintos niveles, por lo que todos los controlados por el ordenador tendrán que tener el mismo nivel de dificultad.

desarrolla: arc system · **distribuidor:** pqube · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

Blazblue: Calamity Trigger

¿Y quien necesita las 3D?

De los creadores de la saga Guilty Gear llega un título con potencial para alzarse con el trono de los juegos de lucha. Una apuesta arriesgada en un género con títulos de mucha calidad



Arc System Works es sin duda conocida por crear una de las sagas de lucha más aclamadas de todos los tiempos: Guilty Gear. El nombre puede no sonaros demasiado, pero en Japón es una de las más exitosas. Existente desde tiempos de playstation y dreamcast, basó su éxito en mantener la idea tradicional de los grandes juegos de lucha en 2D, intentando llevarla al máximo exponente jugable y técnico. Y vaya si lo consiguieron. A fecha de hoy, son ya más de 11 las entregas, sin contar Spin offs, de la gallina de los huevos de oro de Arc System Works. Sin embargo, la saga olía a sobreexplotación desde hace varias entregas.

Tras algún intento fallido de buscar su sucesora, Arc System Works lanzó durante el 2008 en formato arcade el juego que hoy nos atañe: Blazblue. Un año después, el título fue portado a playstation 3 y xbox 360. En Europa hemos tenido que esperar casi un año más para probarlo. Paradójicamente, está al caer la segunda entrega en tierras niponas.

Dando paso al juego en cuestión, no tengo más que buenas palabras. La espera ha valido sin duda la pena. Cierto es que a simple vista el juego parece demasiado similar a Guilty Gear, pero Blazblue es un juego con mucha

personalidad. Empecemos por el sistema de combate. Encontraremos los tres botones clásicos A, B y C, asignados a golpe débil, medio y fuerte respectivamente. La primera impresión es la de una carta de movimientos bastante limitada. Blazblue añade además un cuarto botón, que podríamos denominar habilidad especial. Se trata de un botón propio de cada personaje, y aquí radica su originalidad y dinamismo, creando infinidad de posibilidades ante la que parecía una carta de movimientos escueta.

El juego dispone de 12 luchadores. No demasiados, aunque con un estilo radicalmente distinto entre ellos gracias al mencionado botón. Podremos saltar de punta a punta de la pantalla cual felino, jugar con el hielo o dominar el viento por ejemplo. Simplemente fantástico.

Otro punto fuerte es el apartado técnico. Nos encontramos ante unos personajes en 2D en alta definición y muy bien animados. Éstos se integran perfectamente en unos escenarios en 3D. Los brillos y efectos de luz son constantes, consiguiendo un gran dinamismo y espectacularidad. Y qué decir de la excelente banda sonora. Un gran trabajo de composición con una interpretación bastante metalera.

Pero aquí no acaba todo. Blazblue deja en pañales en cuanto a desarrollo y modos de juego a los más grandes, incluido Street Fighter IV. Tendremos el clásico modo arcade dividido en 10 combates. Si queremos argumento, disponemos de un modo historia sensacional. Mediante una gran cantidad de diálogos se nos mostrará el papel de cada personaje en la trama. De tanto en tanto se nos plantearán acciones a elegir, y dependiendo de nuestra decisión cambiará el desarrollo. No solo tenemos un modo completísimo sino que además es altamente rejugable.

Un título sólido en todos sus apartados, que demuestra que las 2D pueden estar más vivas que nunca. Nos encontramos con el primer juego capaz de eclipsar el aclamado Street Fighter IV.



A nivel jugable, cada personaje es totalmente distinto

Conclusiones:

Blazblue es un juego ejemplar, principio de una saga que por seguro nos seguirá sorprendiendo. Imprescindible si te gustan los juegos de lucha. Muy recomendable probarlo aunque no te gusten.

Alternativas:

Sin juegos de la saga Guilty Gear en Xbox 360 y Playstation 3, el único juego capaz de hacerle sombra es Street Fighter IV.

Positivo:

- *El buen uso de las 2D*
- *La originalidad jugable*
- *La diversidad de personajes*
- *La excelente banda sonora*

Negativo:

- *El retraso en Europa*
- *Pocos personajes*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	85
duración	90
total	90

Una segunda opinión:

Blazblue retoma la jugabilidad frenética de Guilty Gear añadiendo elementos originales que lo dotan de un estilo propio. El diseño de los personajes es soberbio, así como su animación. Un juego excelente tanto para jugarlo sólo, en compañía o por internet. Cabe destacar el buen funcionamiento de la plataforma online.

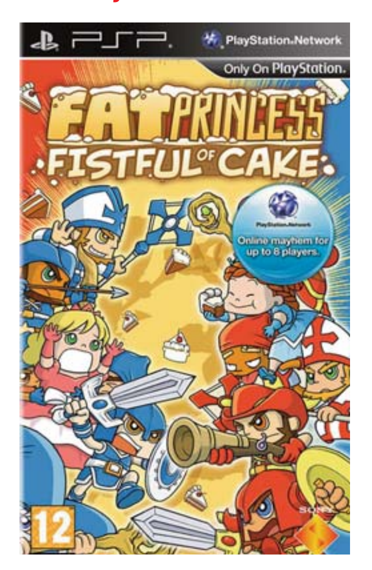
Jorge Serrano

desarrolla: titan studios · **distribuidor:** sony · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +12

Fat Princess: Fistfull of Cake

¡Al ataquerrrrlrlrlrlrlrr!

Sorprendente y divertido a partes iguales. Una senda a seguir de ahora en adelante dentro del catálogo de PSP. Juegos frescos, divertidos, y sobre todo muy dinámicos. Es la hora de las Princesas Gordas.



Hace poco menos de un año sorprendió a propios y extraños un curioso juego que apostaba por el caos mas absoluto y sin sentido. Y que sin embargo, escondía en su interior unas grandes dosis de diversión sin igual. Un juego diferente. Un curioso correcalles que logró enamorar a casi todo el mundo. Su salto a PSP estaba cantado.

De esta manera nos llega el que probablemente sea el mejor juego para PSP de lo que llevamos de año. Y curiosamente no viene acompañado de estrambóticos detalles técnicos ni de enrevesados argumentos. Viene haciendo bandera de la diversión. Este es el mundo de Fat Princess.

El juego en sí mismo es un sinsentido. Aparentemente inspirado en las cuentos de princesas, todo ha sido desposeido de esa magia infantil, para ofrecer un producto tan kafkiano, como embaucador. Un cuento de hadas desternillante que basa casi todo su potencial en su exquisito multijugador. Y es que posiblemente estamos ante el heredero de Worms.

Fat Princess lleva un paso más allá el ya tan manido modo de capturar la bandera. Dos bandos se enfrentan en un escenario que simula un reino. Y cada uno de ellos debe afrontar su objetivo,

el mismo para ámbos. Éste puede ser desde capturar a la princesa, a aniquilar todo enemigo, pasando por construir un objetivo. Algo aparentemente sencillo, pero que en pantalla se sucede a un ritmo tan vertiginoso donde saber adaptarse a la situación se convierte en un elemento vital.

Nosotros no somos más que un peón en este entramado. Una unidad independiente y que forma parte del ejército al servicio de su majestad. A partir de aquí, debemos especializarnos según sean las necesidades de la partida. Para ello podremos asumir hasta 7 roles diferentes. Roles que van desde caballeros a granjeros, y que iremos intercambiando según sea el sombrero que nos pongamos en la cabeza.

Sin embargo, todo tiene su pero. Y el pero de Fat Princess radica en su escasa trabajada IA. En muchos de los casos seremos meros espectadores de lo que ocurra en pantalla, ya que resulta bastante complejo coordinarnos en según que momentos con nuestros compañeros para lograr completar el objetivo. Rutinas demasiado robóticas y que acaban empañando una experienca de juego inolvidable.

Pero para paliar esa situación tenemos el fantástico multplayer. Tanto en modo infraestructura, como en ad-hoc, hasta 8 personas pueden formar parte de una partida. 8 Jugadores que se ven completados con un buen puñado de elementos controlados por la propia CPU, y que consiguen transportar las excelentes sensaciones que experimentamos en PS3 en verano pasado. Pero esta vez en PSP.





Conclusiones:

El multiplayer es divertidísimo de principio a fin. El apartado técnico acompaña a un juego que se ha convertido en el lanzamiento estrella de lo que llevamos de año para PSP. Y no es más que un juego de PSN.

Alternativas:

Su planteamiento caótico y su experiencia divertidísima lo hacen único. El único que puede hacerle algo de frente, y ya más centrado en el multiplayer, es Worms. Pero es otro concepto.

Positivo:

- *Multiplayer divertidísimo*
- *Las risas están aseguradas*

Negativo:

- *Rutinas demasiado arbitrarias*
- *Dificil coordinación con la CPU*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	85
duración	90
total	**82**

Una segunda opinión:

Una sorpresa. Todo en el rezuma originalidad. Muy bien resuelto técnicamente, el unico pero achacable se encuentra en el modo campaña y su arbitrariedad a la hora de atacar al enemigo.

Jose Luis Parreño



desarrolla: rare · **distribuidor:** microsoft(XBLA) · **género:** shooter · **texto:** castellano · **pvp:** 800 p · **edad:** +12

Perfect Dark

Lavado de cara al clásico de Nintendo 64

Vuelve Perfect Dark en un remake del clásico para Nintendo 64, 10 años después, y en una consola de Microsoft. La oportunidad perfecta para revivir las aventuras de Joanna Dark



Con la compra de Rare hace ya unos años, Microsoft se hizo también con la licencia de uno de los juegos más exitosos para Nintendo 64: Perfect Dark. Con el lanzamiento de Xbox 360, llegó al mercado la esperadísima segunda entrega de la saga. Sin embargo, el título no cumplió con las expectativas.

En el segundo round, de la mano de 4j Studios, llega una conversión de la primera entrega a la plataforma Xbox Live Arcade. Por el ajustado precio de 800 puntos (unos 10€) podemos descargar el clásico Perfect Dark con algunas novedades la mar de interesantes.

Técnicamente, el juego se conserva mejor de lo esperado. Su lanzamiento a finales del ciclo de vida de la consola de Nintendo lo dotó de un apartado gráfico sobresaliente. Para la versión de XBLA simplemente se ha subido la resolución, cambiado texturas y aplicado algunos filtros. Se mantiene la esencia original a la vez que se adapta a los nuevos tiempos.

Sin embargo, el juego no ha sabido envejecer demasiado bien. Muy común antaño, dispondremos de una barra de vida y una de escudo. Éstas irán decrementándose sin la posibilidad de recarga automática, sólo con ob-

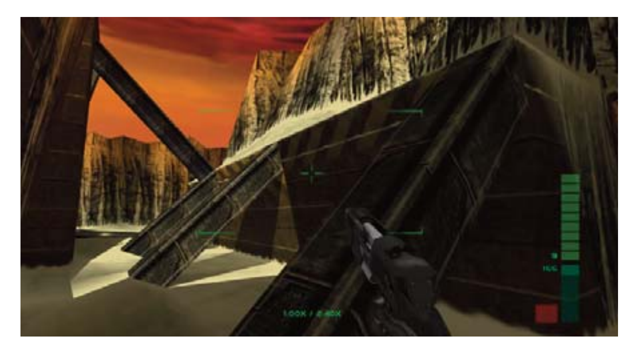
jetos. Que mal acostumbrados que nos tienen sagas como Halo o Call of Dutty.

Otro tema al que cuesta adaptarse es el sistema de misiones. Perfect Dark, junto a Goldeneye para Nintendo 64, establecieron las bases de los shooters para consola. No obstante, el sistema de avance está totalmente obsoleto. El juego se divide en capítulos, y a su vez en submisiones. Descubrir como cumplir el objetivo de una submisión es en ocasiones complejo, y un paso en falso implica echar al garete todo el capítulo sin importar que llevemos media hora o 45 minutos. Los puntos de control brillan por su ausencia. Eso sí, el juego está dotado de una trama argumental conspiratoria excelente. Cuenta además con un modo historia largo y completo, con tres niveles de dificultad que añadirán nuevas misiones en cada uno de ellos.

Donde también destaca es en la calidad y cantidad de modos de juego. Al ya mencionado modo historia, podemos añadir el modo Simulador de combate. Aquí se aúnan tanto el multijugador como un conjunto de 30 retos a superar, ya sea en solitario o acompañado (hasta 4 jugadores). Por parte del modo multijugador, decir que sigue siendo igual de completo que entonces. Podremos configurar prácticamente todo: desde el armamento, la música, hasta el tipo de bots en caso de desearlo. Podremos jugarlo tanto on-line como a pantalla partida.

Perfect Dark es un juego que produce nostalgia, pero a su vez queda obsoleto en algunos apartados.





Conclusiones:

El port de Perfect Dark es uno de los juegos más esperados de XBLA. Sin embargo, es un juego que no recomendaría a quien no lo jugó en su época.

Alternativas:

El género shooter nos ha dejado grandes joyas posteriores a Perfect Dark. Algunos ejemplos son la saga Halo o Killzone.

Positivo:

- La nostalgia
- Gran modo multijugador
- Técnicamente sigue impresionando
- Su argumento

Negativo:

- El sistema de misiones
- La ausencia de puntos de guardado

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	80
duración	85
total	**75**

Una segunda opinión:

Si disfrutaste de Perfect Dark en Nintendo 64, seguro que volverás a hacerlo en Xbox360. Uno de los shooters más completos incluso hoy, considerando que es un juego de hace más de 10 años.

Gonzalo Mauleón de Izco



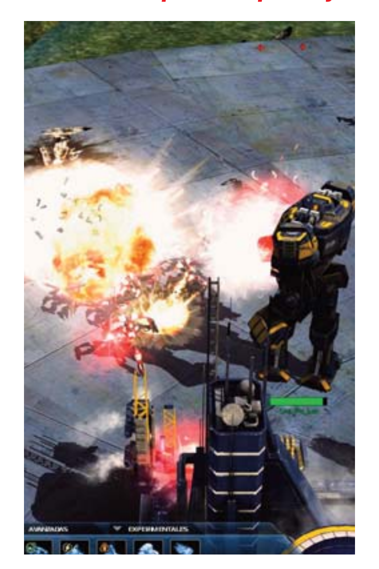
La UCA construye estructuras más rápido que un ingeniero

desarrolla: gas powered games · **distribuidor:** square enix **género:** rts · **texto/voces:** cas/ing · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+7

Supreme Commander 2

Con Taylor todo se despliega

Chris Taylor demostró en su día que los RTS podían ser aún más salvajes, profundos y bastos. Hace poco trató de reeditar el favor ganado en el pasado con la primera parte y con la segunda pretende afianzarlo



No nos engañemos: Este juego cuesta mucho de digerir ya desde el aspecto visual, con unidades y vídeos que parecen sacados de series de dibujos de segunda. Pero pese a ello, una vez te metes en tu papel de comandante compruebas como hay mucho más de lo que salta a la vista. Porque detrás de esas asépticas estructuras se esconde todo lo necesario para conseguir recursos, crear más unidades, investigar nuevas tecnologías.. Por tanto y pese a que gráficamente tienda más a la practicidad que a la belleza, no cometas el error de infravalorar lo que ofrece el juego.

Refinando la tecnología

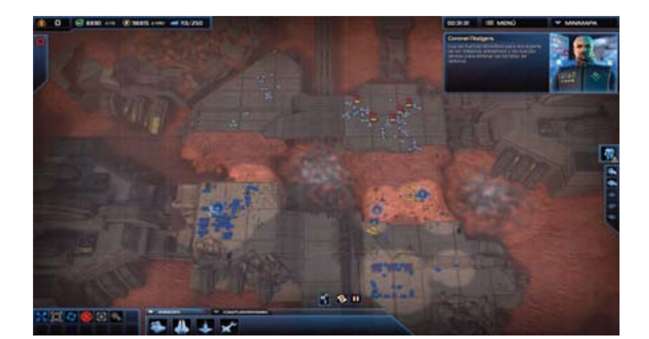
Igual que con Total Annihilation, el primer Supreme Commander no entró a todos los jugadores igual debido a que simplemente había demasiado y demasiadas unidades a controlar. En esta segunda entrega han tratado de paliar eso y pese a seguir siendo un juego de grandes dimensiones (el

Cada facción del juego cuenta con su propia campaña en la que aprenderás todo lo necesario para vivir el veradero corazón del juego: el multijugador

fijarte en las explosiones será un lujo dado que lo más normal es que te dediques a controlar todo desde el mapa estratégico más general), se ha acotado todo para que sea un poco más accesible para los no iniciados. No obstante, y campaña aparte, la IA demuestra en su modo escaramuza que sigue siendo tan letal y eficaz como siempre y para ello te permitirá enfrentarte a ella en un buen número de niveles de dificultad, desde la más fácil a los modos en los que reconoce hacer trampas o en las especializaciones aerea, naval o de tierra. Un lavado de cara que le sienta genial al juego para permitir que más gente vaya cogiendo el gusto a un RTS velóz pero profundo a la vez.

La excusa

El multijugador es el corazón de este juego, donde se ven todas sus virtudes y donde demuestra que no tiene nada que envidiar a la competencia, más bien al contrario, pero en cuanto a la campaña, esta se divide en las tres facciones existentes, con una campaña para cada una en la que tomaremos el control de uno de sus comandantes. ¿La excusa para dar comienzo a las hostilidades tras 25 años de relativa paz entre la coalición de la UEF, Los Iluminados y los Cybran? La muerte del presidente que ejercía de nexo entre todos ellos. Muerto este, las tres facciones se ven envueltas en una nueva guerra por hacerse con el poder. Pero lo dicho, esto es sólo el aperitivo a un multijugador realmente brutal y donde Chris Taylor demuestra que todo lo aprendido en los Total Annihilation ha sabido depurarse.





Conclusiones:

Si eres "monotarea" o si lo tuyo son los grupos de unidades pequeñas este no es tu juego. En cambio si te crees capaz de librar batallas a gran escala y con diversos focos a los que prestar atención, pocos juegos te serán tan exigentes como este. Se le podría pedir un acabado gráfico mejor, pero a efectos de juego ha demostrado mantener la esencia pese a bajar el listón de la dificultad.

Positivo:

- *Multijugador ejemplar*
- *Gran escala, con muchas unidades*
- *Arboles tecnológicos bien diseñados*

Negativo:

- *De cerca, los gráficos pierden*
- *Se ha rebajado la exigencia del antecesor*

TEXTO:CRISTIAN RODRIGUEZ

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	85
duración	80
total	75

Sobre Chris Taylor:

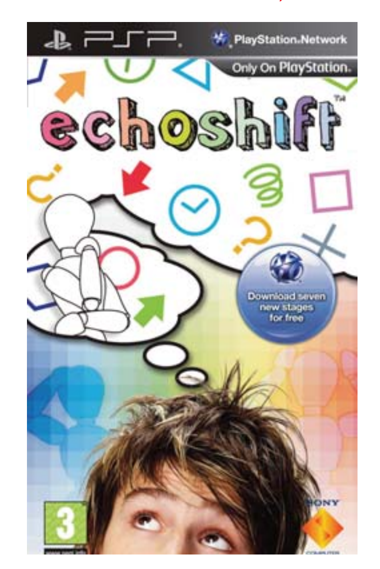
El genio tras Gas Powered Games no es otro que Chris Taylor, que tras tratar de explorar los límites de los RTS con su Total Annihilation de 1997, en el 2002 hizo sus pinitos en el rol más "a lo Diablo" con Dungeon Sigue. Tras la segunda entrega y expansiones aparte, volvió a "su género" con Supreme Commander. Si no contara con el borrón de algunas entregas posteriores de Total Annihilation o el Space Siege pocos le negarían su lugar entre algunos de los grandes de la industria.

desarrolla: artoon · **distribuidor:** sony · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:** +3

EchoShift

El minimalismo pensante

Aparentemente es la segunda parte de EchoChrome. Pero nada más lejos de la realidad. Entre los responsables de este proyecto se encuentran grandes nombres de SEGA, entre ellos, el padre de Sonic



Explicar el concepto que nos presenta EchoShift es bastante complejo. Jugar con el tiempo, y con nuestro pasado es algo bastante complicado de explicar en palabras sin verlo. Nuestra meta es superar cada uno de los 60 niveles que el juego presenta utilizando tanto a nuestro personaje como al eco del mismo. ¿Y como? dividiendo nuestra tarea para poder afrontar el reto. De ahí, en adelante, el tiempo va a ser nuestro rival a batir.

EchoShift no es un juego que venga a romper moldes bajo ningún concepto. Su apartado técnico apuesta claramente por la máxima del minimalismo del *less is more.* Escenarios bajo una falsa perspectiva isométrica en el que abundan la combinación de tonos pastel con el blanco. Niveles donde daremos vida a un maniquí y a sus diversas réplicas para poder ir avanzando. Minimalismo que se extiende también a los menús. Simples y sin alardes,

En EchoShift controlaremos a un maniquí y a sus réplicas con el objetivo de poder resolver los 60 niveles que el juego incorpora en su interior

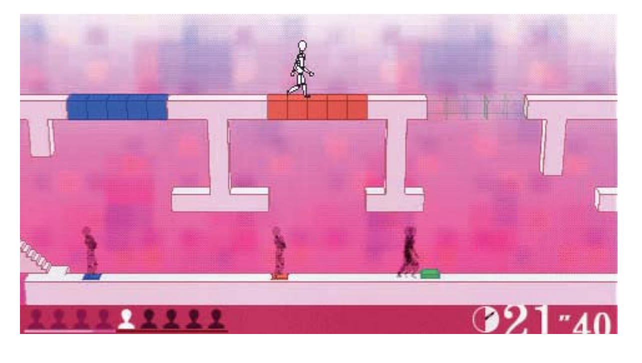
pero que de lo contrario, desentonarían por completo dentro de la apuesta que quieren presentarnos.

El título de Artoon se aleja de la tónica general del catálogo de PSP. No es ni mucho menos un juego apto para todos los públicos. Su ritmo pausado y lento, y su mecánica totalmente focalizada a estrujarnos la mente, lo convierten en una apuesta que sólo sabrán apreciar aquellos a los que verdaderamente les guste pensar.

Porque verdaderamente hay que pensar, y mucho, para poder terminar los 60 niveles que el juego trae de por sí. Y que van a acabar por exigirnos lo mejor de nosotros mismos. Si bien los primeros niveles son una mera toma de contacto, en los que podremos salvarnos, no sin cierta dificultad, con el manido prueba-error, este mecanismo se muestra ya obsoleto a partir de la segunda mitad del juego. La curva de dificultad presente nos va a exigir dar lo mejor de nosotros mismos y dar con la única solución capaz de resolver el puzzle.

Su propia naturaleza lo condena a ser un juego poco rejugable. Para paliar esta situación se han introducido dos pequeños añadidos que se desbloquearán una vez superados todos los niveles. Éstos consisten en encontrar una llave en cada uno de los escenarios, y el otro es un modo “romperecord”, en el que podremos parar el tiempo durante 5 segundos con el fin de batir la marca.

Pero si aún así los 60 niveles que el juego trae de serie te saben a poco, es posible descargar nuevos desafíos a través de la Store de PSP.



Conclusiones:

Un juego diferente y de buena factura técnica por huir de los cánones por el que se mueve la industria. Sin embargo su pronunciada curva de dificultad puede desesperar a los no acostumbrados a jugar pensando.

Alternativas:

Su rival directo es EchoChrome, que salió en 2008 para PSP. Una apuesta más dinámica pueden ser los dos Exit, pero ya cuentan con varios años a sus espaldas.

Positivo:

- Acabarlo es un verdadero reto
- Su apartado técnico

Negativo:

- La curva de dificultad es muy exigente
- Desespera en vez de picar a jugar

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	70
jugabilidad	70
duración	80
total	**70**

Una segunda opinión:

EchoShift es de esa clase de juegos que debería desafiarte continuamente a seguir jugando. Sin embargo, no lo hace. En los niveles superiores acaba desesperando por su elevada complejidad. Y en vez de motivarte a buscar la solución, lo que consigue es alejarte y que lo dejes de lado.

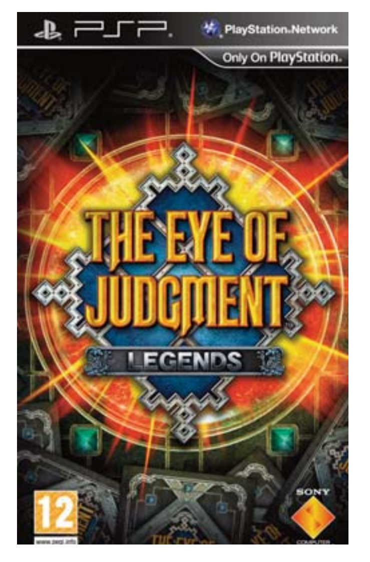
Ismael Ordás

desarrolla: sony · **distribuidor:** sony · **género:** puzzle · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +12

The Eye of Judgment: Legends

Salvando el mundo a golpe de carta

The Eye of Judgment supuso un hito revolucionario por ser el primer videojuego que nos trajo el concepto de realidad aumentada a nuestra casa. Ahora nos llega la versión de PSP en su modo más tradicional



Y es que a pesar de que PSP se ha mostrado como una máquina más que capaz de mover esta tecnología, en Sony consideraron que no era necesario para poder presentar la versión portátil del ya famoso juego de cartas. De esta manera Legends se presenta como un producto mucho más clásico y tradicional.

Esta entrega, en exclusiva para PSP, nos encontramos una versión mucho más pulida a nivel de argumento que la original. Si bien la base sigue siendo los enfrentamientos de cartas, las líneas argumentales son muchas. Muchas para lo que se le podría presuponer a un juego de estas características. Bien enlazada y argumentada, el desarrollo se nos va presentando a modo de comic, y que sirve para ir enlazando los sucesivos combates que debemos afrontar. No presenta un gran despliegue técnico, ya que tanto los gráficos como el sonido no se presta a ello, pero tampoco desentonan.

Combates que están basados en los cada vez más famosos duelos de cartas. En un tablero de 3x3 iremos colocando las cartas que consideremos oportunas para dar rienda suelta a nuestra estrategia. Para ello debemos fijarnos muy bien en la propia naturaleza de la carta y en los

condicionantes que nos ofrece el terreno. Este tipo de combates presentan mucha más profundidad de lo que pueden aparentar. Y una mala estrategia es dar por perdida la batalla.

A nuestra disposición tenemos 30 cartas por combate. Cada una de ellas responde a una de las 7 naturalezas principales que el juego ofrece. A saber: fuego, agua, tierra, bosque, biolito, hechizo y neutrales. A ello hay que sumar los propios atributos que presenta la carta, tales como magia, fuerza, resistencia, agilidad... Estas cartas y su naturaleza, reaccionan de manera peculiar ante su rival y en la propia casilla en la que esté colocada. De esta manera si colocamos una carta de fuego sobre una casilla del mismo tipo, nos beneficiaremos de esta situación en forma de una mejora en la vida de nuestra carta. Pero si colocamos una carta sobre una casilla de elemento contrario, su efecto va a ser totalmente el contrario.

A todo esto hay que añadir el consumo de los puntos de maná, vitales para acometer las acciones, y que iremos gastando según vayan transcurriendo los turnos y en valor proporcional a las acciones a acometer.

Pero al ya de por sí largo modo historia, se le han añadido una serie de complementos con el fin de alargar el título. Uno de ellos es la Arena, donde lucharemos contra rivales ya vencidos. Y el otro es la inclusión del modo multijugador. En él podremos retar a un amigo a través del modo ad-hoc, o bien retar a cualquier persona del mundo a través del modo infraestructura.



Conclusiones:

Un buen juego de cartas para la portátil de Sony. Largo y con una buena carga argumental que nos enlaza los sucesivos combates. Esta nueva entrega apuesta por la línea más clásica y cumple en todos los apartados técnicos. Además Sony organiza torneos online.

Alternativas:

Su alternativa la presenta la serie Tagforce de YuGiOh, la cual ya prepara la cuarta entrega para PSP aprovechando el tirón que tiene la serie a nivel mundial.

Positivo:

- *La línea argumental*
- *Los modos multijugador*

Negativo:

- *Algunas normas son complejas*
- *La música se torna repetitiva*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	65
jugabilidad	70
duración	75
total	**68**

Una segunda opinión:

Una buena opción para adentrarse en el mundo de los combates basados en cartas. Por poner un pero, no resulta accesible en un primer momento dada la cantidad de elementos a tener en cuenta. Pero una vez hecho a las reglas, hay juego para rato.

Jose Luis Parreño



desarrolla: monumental · **distribuidor:** capcom · **género:** conducción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,99 € · **edad:** +3

Moto GP 09/10

Comienza la nueva temporada

Tras un par de años de descanso el campeonato del mundo de motociclismo regresa a las consolas de la mano de Capcom, con varios cambios estéticos pero manteniendo la jugabilidad arcade que la caracteriza

Lo primero que hay que destacar es que Capcom ha lanzado dos actualizaciones totalmente gratuitas que actulizan los equipos con los últimos cambios realizados, lo que es de agredecer.

Moto GP 09/10 nos ofrece 4 modalidades de juego para disfrutarlo al máximo: Campeonato, Historia, Contrareloj y Arcade. El primero de ellos nos permite vivir una temporada completa del campeonato del mundo. Al principio sólo podemos elegir la categoría de 125cc, ya que para acceder a la de 250cc tenemos que finalizar una temporada en tercera posición o mejor y hacer lo mismo en 250cc para desbloquear la categoría reina, Moto GP. Una vez dentro tenemos que elegir qué piloto de los 31 que componen la parrilla de salida queremos controlar.

El modo Historia es posiblemente el más completo de todos, ya que vemos el campeonato de motociclismo desde el punto de vista del jefe de equipo y del piloto. En él debemos crear nuestro propio piloto y equipo con ayuda de la IA del juego. Iremos ganando más o menos dinero dependiendo de los resultado, dinero que hay que invertir en el equipo. Podemos usarlo para contratar nuevo personal como jefes de prensa, que se encagaran de mantener una buena relación con los medios o ingenieros, vitales para mejorar la moto y obtener más rendimiento; firmar contratos con patrocinadores o elegir un nuevo fabricante.

En Contrareloj nuestro rival

Además de ser piloto, el modo Historia nos pone en la piel del manager, el encargado de gestionar los ingresos del equipo y de fichar nuevo personal



será el tiempo. Debemos elegir un piloto de las tres categorías disponibles para intentar hacer la vuelta rápida. Arcade recuerda en algunos momentos al clásico Out Run proponiéndonos diferentes retos de carrera, donde se premia tomar riesgos en la pista y y se penalizan los despistes.

Su vertiente multijugador permite competir a 20 jugadores entre sí, ofreciendo uno de los modos más divertidos del juego.

En cuanto a la jugabilidad, es totalmente arcade al igual que las entregas anteriores. Dispone de tres niveles de dificultad, lo que nos aportará más o menos puntos en el modo Arcade dependiendo del que elijamos. Cuenta con efectos climáticos durante las jornadas, por lo que nos podemos encontrar con lluvia durante los entrenamientos pero con tiempo soleado el día de la carrera.

Gráficamente no destaca en relación con otros títulos, pero ofrece una buena iluminación y un cuidado efecto lluvia. Así como los circuitos, que están bien detallados pese al poco trabajo puesto en el público.

En general estamos ante un título correcto, que no destaca en ningún apartado, que ofrece una conducción arcade pero que puede satisfacer a los jugadores que esperan un simulador.

La lluvia es un rival más durante las carreras, ya que el agua que levantan los pilotos que van por delante pueden nublarnos la vista

Conclusiones:

Mantiene la misma jugabilidad que las entregas anteriores, pero las opciones de configuración de reglajes pueden satisfacer a los que esperan un simulador.

Alternativas:

Trials HD es una de las pocas opciones disponibles en cuanto a juegos “de motos”.

Positivo:

-Gráficamente correcto
- Modo Historia
-El multijugador

Negativo:

- Que siga sin dar el salto a la simulación
- Las físicas

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	65
duración	70
total	**65**



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft **género:** simulador · **texto/voces:** cas/ing · **pvp:** 19,95 € · **edad:**+12

Silent Hunter V

Graves daños, pero no hundido

La serie Silent Hunter ha ido, a lo largo de sus entregas, tratando de cubrir el vacío que los más nostálgicos sentían ante la ausencia del mítico Silent Service en nuestros días. Lastima que siempre requiera más trabajo



La guerra submarina es, posiblemente, en la que menos sangre se ha hecho en el recuerdo histórico de la Segunda Guerra Mundial. Películas como "Das Boot" han inculcado una veneración a esos marinos que vivían tan al margen dela política por la propia necesidad de su puesto.

Es por ello que los videojuegos localizados en esta etapa histórica y en estas unidades nunca han tenido demasiado problema en mostrar la historia desde el punto de vista alemán. En esta quinta entrega de Silent Hunter volveremos a meternos en la piel de uno de aquellos lobos de mar teutones que eran tan respetados por sus camaradas como temidos por sus enemigos.

Buenas ideas...

Nada parecía ensombrecer este lanzamiento: un buen trailer para presentarse, una campaña por objetivos pero que te daba cierta libertad de acción y cuyo progreso gira en torno a si has ido

Con la posibilidad de caminar dentro del propio sumergible, tendrás ocasión de palpar la moral de tus marinos. Lastima que no funcione del todo bien

cumpliendo los objetivos o no, con lo que su desarrollo varía un poco, sistema de moral en tus unidades, unos gráficos más que dignos, la posibilidad de pasearte por los interiores de tu sumergible... Y todo eso está. Incluso el sistema para ir mejorando a tus hombres según consigas mantenerlos con vida a lo largo de las batallas. Hasta aquí nada reprochable.

...inacabadas

El gran problema del juego es que hace aguas por todos lados. No llega a haber ninguna misión por corta o específica que sea que no haga alarde de todo el tiempo de desarrollo que le faltaba para ser un producto realmente terminado. Desde el sistema de moral que en las primeras modificaciones de la comunidad se ha suprimido hasta que tengan tiempo de meterse con ello a fondo, hasta la IA de los destructores enemigos, pasando por un sistema muy mejorable para moverte por la nave.

Por momentos todo parece funcionar y son esos momentos en los que notas todo lo que se ha querido hacer con el juego, pero momentos oníricos que pronto se olvidan para dar lugar a un sistema de juego poco depurado una vez dejas el periscopio y el combate en general, con una IA cuestionable,...

A día de hoy su anterior entrega, junto a su expansión y bajo la tonelada de mejoras de la comunidad te ofrecerá muchas más horas de diversión que este juego que si bien tiene una buena base, aún está a expensas de esas mismas toneladas por parte de una comunidad a la que bien agradecidos le han de estar sus autores.





Conclusiones:

Los juego más ambiciosos suelen ser los que más bugs traen. Pero que en una quinta entrega sigan ofreciendo productos que dependan de la comunidad para disfrutarlos plenamente ya clama al cielo.No obstante, una vez se arregle todo, el juego tiene algunas muy buenas ideas y el meternos como personaje en el sumergible y palpar la moral de primera mano es la buena senda a seguir

.

Positivo:

- Muy buen precio.

- Cuando todo funcione como debe, la sensación general ganará enteros

Negativo:

- ¿Alguien entiende la moral de estos alemanes?

- Aún le faltan meses de trabajo de la comunidad para solucionar varios de los problemas

TEXTO:CRISTIAN RODRIGUEZ

gráficos	70
sonido	65
jugabilidad	65
duración	70
total	**65**

Online Obligatorio:

Silent Hunter V te obliga a estar conectado durante todo el juego. En realidad, te conectas al servicio online de Ubisoft (UPlay) que como parte buena cuenta con un sistema parecido a logros y promete ir teniendo más contenido. El problema consiste en si quieres jugar desconectado, que no puedes, o en que, como ocurrió a la salida del juego, el propio servidor de Ubisoft que validaba los juegos fallara que, otra vez, te impedía jugar incluso la campaña en solitario.



desarrolla: deep silver · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 49,95 € · **edad:**+16

Prison Break: La Conspiración

¿Conseguirá Lincoln escapar de Fox River?

Después de mucho tiempo en desarrollo, llega el videojuego de Prison Break, basado en su primera temporada. Un juego repleto de acción que nos hará revivir los hechos acontecidos en la serie desde otra perspectiva

El cine y la televisión desde siempre han sido una fuente de inspiración para el mundo de los videojuegos. Hemos visto muchas adaptaciones de películas y series a los videojuegos, y ahora le toca el turno a Prison Break.

Inspirado en la primera temporada de la serie, todos esperaríamos controlar a Michael Scofield y guiarlo en su fuga, pero no será así. Tomaremos el control de Tom Paxton, un agente de La Compañía que es enviado a la prisión con el único objetivo de vigilar a Michael y asegurarse de que Lincoln acabe en la silla eléctrica.

Veremos una cárcel muy parecida a la de la serie, bastante lograda, aunque no idéntica. Los personajes principales también serán los mismos, aunque sus casi inexpresivas caras le restarán realismo a la aventura.

Con Tom, deberemos seguir los pasos de Michael por toda la prisión, con la intención de averiguar y desbaratar sus planes. Durante el transcurso de la acción aparecerán cinemáticas que recrearán los hechos acontecidos en la serie, y nos ayudarán a meternos en situación. Además de lo sucedido en la serie, deberemos realizar misiones extras para algunos personajes, como robar unos papeles o conseguir una ganzúa. Estas misiones serán ineludibles, por lo que nos veremos obligados a realizarlas si queremos avanzar en la historia.

Durante las misiones, y siempre que entremos en zonas de la prisión de acceso restringido a los reclusos, pasaremos al modo si-

Sólo hay una forma de superar cada nivel, por lo que fracasaremos varias veces antes de superarlo con éxito



gilo. Deberemos tener cuidado y avanzar con precaución, ya que muchas zonas de la prisión están vigiladas por guardias y, si nos descubren, deberemos comenzar de nuevo la misión o cargar el último punto de control. Los guardias, en la mayoría de los casos, no nos supondrán problema alguno, solo deberemos estudiar sus movimientos y anticiparnos a ellos.

En el patio de prisión, podremos entrenar a Tom practicando con el saco de boxeo o levantando pesas. De esta forma desarrollaremos su musculatura, algo muy útil para cuando nos veamos involucrados en una pelea.

El sistema de lucha es muy simple, puedes atacar con un puñetazo normal o con uno fuerte, además de defenderte. Para acabar con nuestro rival, bastará con apretar en el momento preciso los botones que se nos muestren en pantalla.

Hay que destacar la escasa dificultad del título, pues aunque tenemos 3 niveles de dificultad, el único reto serán los combates, y no nos supondrá mucho problema acabar con nuestro enemigo si estamos bien entrenados. La dificultad parece no aumentar la agudeza visual de los guardias de la prisión, así que nos será fácil completar el juego en cualquiera de sus niveles de dificultad.

Él es Tom Paxton, el protagonista e infiltrado de la compañia, que intentará arruinar los planes de fuga de Michael Scofield

Conclusiones:

Las adaptaciones nunca fueron buenas y Prison Break no es una excepción. El juego nos trasladará a una Fox River muy bien ambientada, pero su simple sistemade juego y su escasa dificultad nos harán perder interés rápidamente.

Alternativas:

Lost, o Perdidos, es otra adaptación de serie a videojuego, si os gusta ésta no dudéis en probar también su videojuego.

Positivo:

- *Buena ambientación.*
- *Subtítulos en español.*

Negativo:

- *No controlar a Michael Scofield.*
- *Argumento corto.*
- *Gráficos sencillos.*
- *Voces en inglés.*

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	60
duración	65
total	**62**

Una segunda opinión:

Seguro que el juego agradará a los fans de la serie, pero no cumplirá las expectativas de todos ellos. El sistema de juego es muy monótono, por lo que puede que perdamos fácilmente el interés.

Jose Luis Parreño

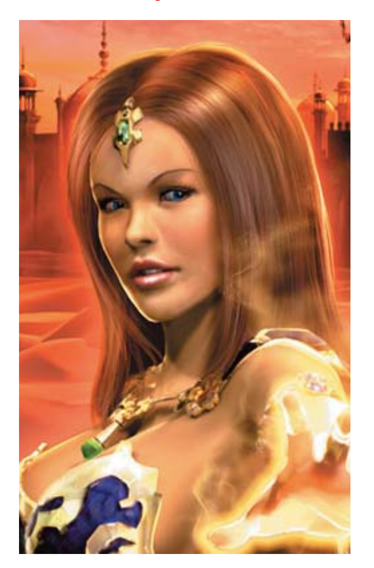


desarrolla: soe · **distribuidor:** soe · **género:** mmorpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 34,99 € · **edad:** +12

Everquest 2: Sentinel's Fate

El recopilatorio definitivo

SOE parece empeñada en demostrar a la comunidad que EQ2 sigue al pie del cañón. Y lo ejemplifica reeditando el juego original y todas sus expansiones a un precio realmente competitivo



En todos los géneros siempre existen referentes. Juegos o sagas que de algún modo han contribuido a consolidar el género y han sentado las bases de lo que hoy conocemos como tal. Es el caso de Everquest, que a pesar de contar con solo dos entregas principales, la gran cantidad de expansiones y contenido extra suponen un universo simplemente abrumador.

Un poco de historia

El primer everquest fue sin duda un proyecto tan audaz como arriesgado. Hablar de MMO en 1999, con las conexiones de entonces, es como poco un acto de valentía. Años más tarde, en plena efervescencia del online, apareció la segunda parte, que pasó sin hacer demasiado ruido. Ya que 2004 fue sin duda uno de los años con mayor competencia en el terreno de los MMO, y aún así, el juego supo mantener muy bien el tipo en las tablas de ventas. Quizás no tenía tanta publici-

El principal motivo por el que este recopilatorio merece la pena es por su contenido. Contenido con bastantes "peros" técnicos, pero de calidad

dad, ni tanta atención mediática como sus competidores. Pero lo que está fuera de toda duda es que tenía calidad. Y la sigue teniendo.

No es oro todo lo que reluce.

Cuando salió EQ2 fue uno de los MMO más ambiciosos y completos del mercado. Lamentablemente ya no lo es. Y es que el tiempo no pasa en balde: 6 años después de su lanzamiento EQ 2 se antoja obsoleto técnicamente. Y su jugabilidad ,aunque intacta, carece de la frescura que tenía (en parte debido a que muchas de sus ideas han sido copiadas hasta la nausea por otros muchos títulos más recientes), llegando a hacerse monótona.

Lo más importante...

El principal motivo por el que este recopilatorio merece la pena es por su inmensa cantidad de contenido, contenido con bastantes "peros" técnicos y jugables, pero de calidad.







Conclusiones:

Un recopilatorio completo de un juego que lo merece. En su día supuso un hito en la historia de los MMO. Hoy todavía puede atraer por su gran cantidad de contenido y su calidad, a pesar de lo anticuado del apartado técnico/jugable.

Alternativas:

En cuestión de MMO siempre hay variedad donde elegir. Desde el omnipresente WoW, pasando por gratuitos como Last Chaos, hasta alguno reciente (y muy acertado) como el Aion

Positivo:

- Contenido casi infinito
- Muy bien optimizado

Negativo:

- Apartado técnico y jugable anticuado
- En inglés

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	50
sonido	70
jugabilidad	55
duración	90
total	**60**



desarrolla: acquire corp · **distribuidor:** gamebridge · **género:** acentura · **texto/voces:** ing/jap · **pvp:** 59,95 € · **edad:**+16

Way of the Samurai 3

El camino del Samurái

La saga Way of the Samurai no se ha extendido mucho en nuestro país, a pesar de ir ya por su tercer título. Sus anteriores entregas vieron la luz solo en Playstation 2 y esta vez le toca el turno a las nuevas generaciones

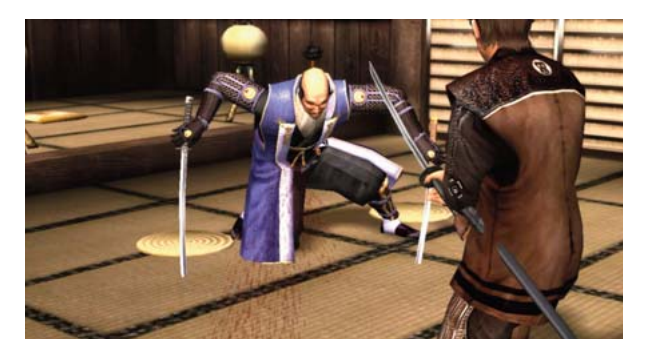
Existen muchas clases de samuráis, desde los que luchan por el bien y la justica hasta los que solo buscan una compensación económica por sus acciones. Nuestro protagonista en esta historia es un ronin, es decir, un samurái sin amo del Japón feudal.

Al prescindir de dueño y no estar vinculados a ninguna dinastía podremos ir completamente a nuestro aire y éste es sin lugar a dudas uno de los aspectos más atractivos del juego. Podremos elegir si ayudar o no a los aldeanos (realizando misiones para ellos), si queremos ayudar a un clan a forjar la victoria sobre sus enemigos, o bien jugar a dos bandas y hacernos con el control de las tierras.

Una de las novedades de esta nueva entrega la veremos nada más empezar la partida y es que, además de darle nombre a nuestro protagonista, podremos elegir sus facciones e indumentaria para darle un toque más personal. También podremos elegir los ítems y armas que llevaremos con nosotros, aunque al inicio de la aventura no tendremos libertad de elección.

Podremos interactuar con casi todo nuestro entorno: podremos hablar con quien nos plazca y, de la misma forma, también podremos aniquilar a quien queramos (a excepción de los niños). También podremos decidir, por nuestra propia cuenta y sin que nadie nos lo diga, matar al líder de un clan y a todos sus subordi-

Ayudando a los aldenos a realizar misiones desbloquearás nuevas características y personajes dentro del juego. Así que no dejes pasar la oportunidad



nados para convertirnos así en el nuevo jefe.

Los combates son bastante pobres y dejan mucho que desear. Solo podremos realizar dos ataques, uno débil y rápido pero preciso, y otro más poderoso aunque más lento. Eso sí, contaremos con un arsenal de hasta cien armas, que podremos personalizar a nuestro antojo.

Existen más de 200 partes diferentes con las que podremos personalizar nuestras armas

El argumento está muy bien hilado y el transcurso de la aventura cambiará según lo que vayamos haciendo. Existen hasta 15 finales distintos, que enlazarán perfectamente según las decisiones que hayamos tomado durante nuestra aventura.

El apartado técnico del juego se nos presentará bastante pobre. Los gráficos nos parecerán los de un juego de Playstation 2 en alta definción. La cámara tampoco nos ayudará demasiado, ya que muchas veces durante los combates no podremos ver correctamente lo que sucede en pantalla y nos hará más difícil salir victoriosos. La banda sonora, por el contrario, mezcla melodías clásicas orientales con temas más actuales, dándole así al juego un toque más realista y atractivo. De la misma forma, los efectos de sonido nos ayudarán a ponernos en situación, con sonidos típicos de la naturaleza y del Japón feudal que intentan recrear.

Conclusiones:

Un juego solo apto para los amantes de los Samuráis y del Japón feudal.

Alternativas:

No tenemos muchas alternativas, así que si te gusta el juego puedes probar sus anteriores entregas o darle una oportunidad a Yakuza 3, aunque éste último no entra en el mismo contexto ni en la época que 'Way of the Samurai'.

Positivo:

- *Banda sonora muy completa.*
- *Ambientación muy lograda y conseguida.*
- *Interacción total con el entorno.*

Negativo:

- *Gráficos desfasados.*
- *Voces en inglés.*
- *Combates deficientes.*

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	55
sonido	65
jugabilidad	55
duración	60
total	**55**

Una segunda opinión:

Pese a no cumplir con las expectativas y ser algo pobre en algunos aspectos, el juego puede llegar a enamorar a los amantes de los Samuráis y del Japón feudal.

Jorge Serrano



desarrolla: tecmo · **distribuidor:** koei-tecmo · **género:** varios · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +16

Dead or Alive Paradise

Las chicas mas imponentes también en PSP

Las chicas mas explosivas del universo Dead or Alive se van de vacaciones en la adaptación a la consola portátil de Sony del que hasta el momento era un juego exclusivo de Xbox 360

Nadie puede discutir que Dead or Alive es a día de hoy una de las sagas de lucha mas respetadas del panorama videojuegil, de la misma manera que nadie puede discutir que la saga ha estado fuertemente ligada al Team Ninja y a su exdirector Tomonobu Itagaki. La predilección de este último por las consolas de Microsoft había producido que las sagas mas importantes del Team Ninja fueran exclusivas de la consola de Microsoft, pero con la salida de Itagaki de la compañía todo parece indicar que las exclusivas en cuando a los juegos de Tecmo se refiere van a desaparecer.

Dead or Alive Paradise es buena prueba de ello. Y es que el juego que hoy nos ocupa no es ni mas ni menos que una conversión de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2 a la consola PSP, con las correspondientes limitaciones, gráficos adaptados a la consola portátil de Sony y menor número de minijuegos disponibles.

Dead or Alive Paradise es la adaptación de la segunda entrega de Xtreme Beach Volleyball a la consola PSP

Gráficamente el juego luce bien. Las chicas están perfectamente modeladas y detalladas de tal manera que nos sorprenderá en ocasiones que hayan conseguido tal cantidad de detalle en el cuerpo de las féminas. Estos resultados se han obtenido a base que evitar el gasto de recursos gráficos en los escenarios, por lo que junto a unas chicas perfectamente detalladas encontraremos escenarios sin el menor detalle,



los cuales son mas propios de la primera Playstation que de PSP.

El apartado sonoro es exactamente igual que la versión aparecida hace ya cua-

El diseño gráfico de las chicas está muy logrado

tro años para Xbox 360, por lo que podremos disfrutar de melodías veraniegas y tranquilas al mismo tiempo que disfrutaremos de efectos gráficos adaptados al tipo de juego. El videojuego está completamente en Inglés.

Jugablemente el juego presenta competiciones de Volleyball, saltos en piscina y los juegos de casino Blackjack, tragaperras y Poker. Han dejado de estar disponibles las batallas de traseros, las carreras de motos de agua o el tobogán, los cuales estaban disponibles en la versión de Xbox 360. Al igual que en las entregas anteriores podremos coleccionar todo tipo de bañadores con los que vestir a las chicas. Destacar la posibilidad de desbloquear y controlar a Rio, la chica encargada del casino y a la cual podéis ver en la captura que protagoniza este análisis.

El juego nos propone unas vacaciones de 15 días con las chicas, vacaciones en las que tendremos que intentar conseguir el mayor número de bañadores y accesorios posibles para ellas. Evidentemente la historia se podrá repetir con cada chica y conservaremos todos los bañadores y objetos obtenidos en las partidas anteriores. El juego no dispone de juego multijugador, ni en modo online, ni en offline.



Conclusiones:

Un concepto de juego que no termina de convencer a nadie. Se basa en un factor erótico que no está bien tratado y por si fuera poco, en esta versión las diferencias respecto a la versión de Xbox 360 son totalmente palpables.

Alternativas:

Este tipo de juegos no tienen competencia en la portátil de Sony, característica que hará que mas jugadores puedan estar interesados en él.

Positivo:

- El diseño de las chicas.

Negativo:

- Pobre concepto de juego.
- Capado en cuanto a minijuegos.
- Duración escasa y sin multijugador.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	70
sonido	83
jugabilidad	41
duración	43
total	**48**

Una segunda opinión:

Fusión limitada de Dead or Alive Xtreme 1 y 2.
La historia se basa mas bien en el Dead or Alive Xtreme 2 pero las opciones excepto las novedades como Rio están mas cerca del primer Xtreme.
No esta mal, pero podrían haber debutado con un juego de lucha en lugar de Volleyball.

Jose Barberán


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





The House of the Dead



FICHA TÉCNICA **Año**: 1997 - **Plataforma**: Sega Saturn - **Género**: Shooter on rails

Una obra de arte. No se me ocurre otra forma de describir este juego. Al menos, en la recreativa original. Y es que, de entre todos los juegos de pistola que se han hecho, no creo que haya mucha gente que discuta que la serie The House of the Dead es seguramente la más memorable. Sega supo coger un género que estaba extinguiéndose, igual de repetitivo que 10 años antes y sin un panorama demasiado alentador de cara a las nuevas generaciones de consolas y recreativas, y renovarlo magistralmente.

Para mí, la primera entrega de esta serie sigue siendo posiblemente la mejor de todas, aunque THOTD 4 Special es demasiado espectacular como para no ponerlo a la misma altura. The House of the Dead aparece en el 96 en recreativas y constituye uno de los mayores éxitos de programación para placas Model2, de la mano del equipo AM3 de Sega, que se enorgullecieron de haber sido capaces de desarrollar semejante maravilla para una placa cuya vida útil tocaba a su fin. De hecho, cuando a día de hoy me encuentro con esta recreativa, me sigue sorprendiendo lo trabajado que está todo, lo fluido de las animaciones, lo pulidas que están las texturas... y es precisamente en esto último donde falla la versión de Saturn. Los australianos Tantalus fueron los encargados de la conversión y lo hicieron con bastante acierto, como en su día con Wipeout o Manx TT, pero uno no puede evitar pensar que esas texturas tan pobres podrían haber estado más trabajadas. ¿Tal vez con un par de meses más de programación? ¿Un cartucho de RAM? De cualquier forma, el resultado es el que es y, afortunadamente, es lo único en lo que esta conversión flaquea, si bien es cierto que cuenta con algunos extras para compensarlo.

En primer lugar, y aparte del obvio modo Arcade, en la pantalla de título nos encontramos con los modos Saturn y Boss. El principal atractivo del modo Saturn es poder elegir personaje. En principio, los protagonistas son nuestros amigos G y Rogan (que seguirán apareciendo de un modo u otro a lo largo de la saga), pero también podemos jugar con versiones "más maduras" de los mismos (el agente G con barba y gafas), como otros agentes del AMS (el cuerpo secreto de investigación de sucesos paranormales al que pertenecen los protas) e incluso como uno de los científicos... o como la propia Sophie, la prometida de Rogan a la que intentamos rescatar del Chariot en el primer capítulo. A priori la cosa no se diferencia mucho del Arcade, pero debemos elegir cuidadosamente el personaje según juguemos solos o con amigos ya que cada uno tiene unas características distinas: más o menos vidas, más o menos balas, más o menos potencia de arma o tiempo de recarga... El modo Boss, como el nombre indica, consiste simplemente en enfren-

tarse a los jefes sin tener que recorrer los niveles enteros. No es un gran atractivo para el jugador que busca un reto, pero como extra nunca sobra.

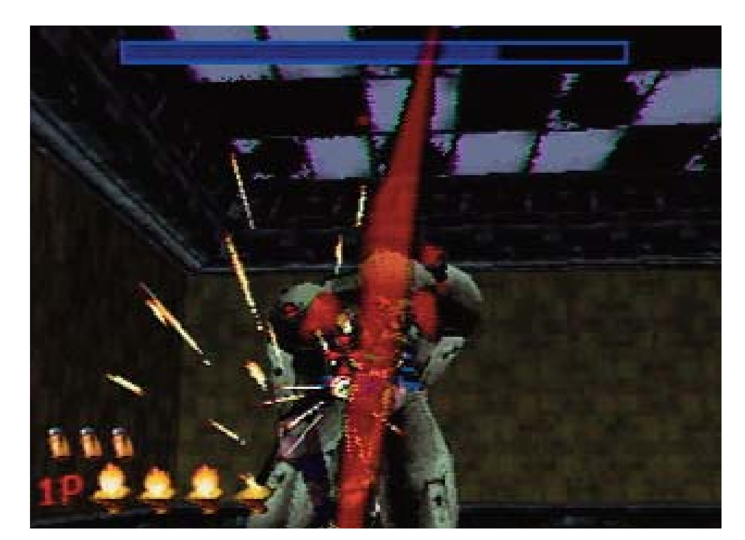
Pero bueno, vamos a ver, ¿qué aporta realmente este juego al género? Para empezar, hay una historia que se revelará bastante interesante a lo largo de la serie. Aparte de eso, como ya sabemos, se acabó disparar a matones genéricos en una ciudad genérica. El Dr. Curien está llevando a cabo unas misteriosas investigaciones (sí, "misteriosas", porque no os lo voy a contar todo aquí) en su enorme mansión gracias a la colaboración de varios científicos… pero algo pasa y estos científicos no vuelven. Entre ellos está la prometida de Rogan, Sophie. Los agentes G y Rogan reciben instrucciones claras: entrar en la mansión Curien, rescatar a los científicos y pararle los pies al doctor… si es que aún es posible. Gracias a este planteamiento, como decía, no hay más matones genéricos: ahora tenemos zombis y otras criaturas como enemigos.



La principal diferencia que esto aporta al género es que no dejaremos fuera de combate a los enemigos de un solo tiro en cualquier parte del cuerpo, sino que éstos seguirán avanzando hacia nosotros a no ser que nos apresuremos a dispararles suficientes veces o apuntemos bien a la cabeza. Todo esto permitió a los de AM3 mostrar cuerpos mutilados, trozos que saltan por los aires cuando les disparamos (como brazos u ojos) y, en general, no tener que cortarse a la hora de mostrar sangre en un videojuego. Aunque la verdad es que, mientras que en la recreativa original la sangre era roja, en la conversión a Saturn hubo que conformarse con que ésta fuera verde (bueno, si son cadáveres putrefactos posiblemente no fuera mala idea ese cambio de color).



Por supuesto, la estética del juego está más que cuidada (recuerdo que me encantó el simple detalle de que los protas fueran con corbata y gabardina, jeje), pero hay otro aspecto en el que este título se diferenció de sus antecesores y competidores: rutas alternativas. Sí, sí, en Virtua Cop 2 podíamos disparar a un cartel u otro de la carretera para elegir camino y seguramente en otros juegos como Time Crisis había opciones similares (imagino, no lo sé), pero en The House of the Dead ocurre tanto voluntaria como involuntariamente, y me explico. No llegaremos al final de un nivel y elegiremos ruta, sino que, según si hemos conseguido salvar al último científico o no, nos acercaremos a comprobar si sigue vivo y entonces un zombi nos atacará y descubriremos esta otra entrada por debajo de la mansión y blablabla… Si conse-



guimos salvarlo no iremos por ahí, sino directamente por la puerta principal. De igual forma, cuando llegamos al laboratorio podemos elegir un ascensor u otro durante el propio desarrollo del juego (y no previo tiempo de carga), o activar o no cierta puerta, dependiendo de lo cual deberemos dar un rodeo.
Conseguir salvar a los científicos de las garras del zombi malo y feo de turno tiene otras recompensas. A menudo esta doctora agradecida nos dará un kit de primeros auxilios (vamos, que nos subirá una vida) o aquél otro asustado nos dirá que en vez de tirar por las escaleras podemos subir por este pasadizo, ahorrándonos un buen trecho (eh, esa es otra, ya no son transeúntes tontos o rehenes cualesquiera como en Virtua Cop). Además, si conseguimos salvarlos a todos, ¡veremos un final distinto! Aunque debo admitir que yo aún no lo he conseguido xD Como es obvio, los citados elementos repercuten muy favorablemente en la re-jugabilidad. Tendremos ganas de recorrer todas las rutas alternativas y sin duda será un reto rescatar a todos los científicos. Ello unido a la dificultad del juego (mayor que en tantos otros títulos del género) lo convierten, como ya he dicho, en uno de los "gun shooters" más interesantes que se hayan creado. ¡Pero no puedo terminar este análisis sin mencionar lo que para mí hace inolvidable esta primera entrega de la serie! Algo que tampoco es nada frecuente en juegos de este género es que la banda sonora sea tan memorable, tan apropiada, ¡tan espectacular! En muchos casos puede que ni nos demos cuenta, en parte porque tal vez no suena todo lo alta que podría y en parte porque no dejamos de disparar (y, por tanto, de oír nuestros propios disparos), pero el cd está lleno de temas muy muy currados que contribuyen a la ambientación tétrica del juego con sus órganos tenebrosos, y otros con más ritmo para momentos más frenéticos, como los jefes de fase. No son pocas las veces que me he puesto el cd del juego en el equipo de música mientras trabajo. Genial. Una última curiosidad: todos los jefes de todas las entregas de la serie tienen nombres de cartas del Tarot. Chariot, Fool, Death y Magician (que es el jefe final del 1 y vuelve en el 2 y el 4) son algunos ejemplos. Ah, mientras que la versión PAL completa puede salir algo carilla, la versión japo la podéis encontrar fácilmente por dos duros, y en un juego de este tipo el tema de los herzios es meramente anecdótico. Y es compatible no sólo con la pistola sino con todos los mandos, incluido el analógico y el ratón. Si jugáis con otra cosa que no sea pistola, se verá la mirilla en pantalla como en estas capturas (y si no, no, tranquilos).



carlos j. oliveros


GTM
GAMES
TRIBUNE
MAGAZINE



Metro 2033

Es el año 2033. Una generación entera ha nacido y crecido bajo tierra, y sus Ciudades-Estaciones de Metro, sitiadas, luchan las unas con las otras para sobrevivir, y con los mutantes que aguardan fuera.
Eres Artyom, nacido en los últimos días antes del fuego pero que creció en el Metro. Sin haberte aventurado nunca más allá de los límites de tu Ciuda-Estación, un fatídico suceso provoca una misión desesperada al corazón del sistema de redes del Metro, para librar a los resquicios de la humanidad de una terrible e inminente amenaza.
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 39 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!

Comerciante del Metro Puntos: 20
Realiza 10 compras en tiendas de armas

Cazador de nosalis Puntos: 30
Mata a 30 nosalis

Lector compulsivo Puntos: 20
Mata a un bibliotecario

Comando Puntos: 30
Encuentra todos los arsenales de los comandos en la Ciudad muerta 1 y 2

Exorcista Puntos: 20
Completa "Fantasmas" y "Anomalía" sin morir

Alta presión Puntos: 30
Mata a 30 enemigos con armas neumáticas

Inquisidor Puntos: 35
Mata a 2 demonios

Cazatanques Puntos: 20
Destruye el panzer de los fascistas

Ninja Puntos: 30
Mata a 10 enemigos con cuchillos arrojadizos



Chanchullero Puntos: 25
Vende 500 balas de calidad militar

Arrasamadrigueras Puntos: 25
Mata a 20 merodeadores

¡Catapum! Puntos: 30
Vuela a 10 enemigos en pedazos

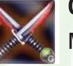
A la antigua usanza Puntos: 30
Mata a 30 enemigos con la escopeta de dos cañones

Experto en demoliciones Puntos: 30
Vuela el túnel y la esclusa de la Estación Maldita

Vaquero Puntos: 30
Mata a 30 enemigos usando un revólver

Comando de salvamento Puntos: 30
Salva a un grupo de "rojos" del cautiverio fascista

Asaltante sigiloso Puntos: 30
En "Cochera", mata sigilosamente al primer guardia y entra en la estación fascista sin ser



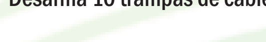
Cortar y trocear Puntos: 20
Mata a 20 enemigos con tu puñal

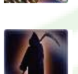

Fugitivo Puntos: 30
Completa el nivel "Armería" sin que te cojan


Misericordioso Puntos: 30
Completa el nivel "Estación Negra" sin matar a ningún soldado fascista


Patólogo Puntos: 20
Mata a 5 amebas

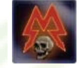

El toque delicado Puntos: 30
Desarma 10 trampas de cable

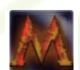

Heavy Metal Puntos: 20
Mata a 15 enemigos con una ametralladora

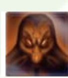

A ras de tierra Puntos: 30
Completa el nivel "Frente" matando a todo el mundo

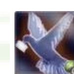

Morador del metro Puntos: 20
Un auténtico ciudadano del metro. Has conocido a todos y lo has visto todo


Realista Puntos: 10
¿Una moneda para un niño hambriento? Búscate un trabajo


Si es hostil, mátalo Puntos: 20
Conviértete en un verdadero comando

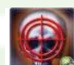

Explorador Puntos: 30
No hay lugar en el metro que no hayas visitado


Iluminado Puntos: 20
Encontrar la verdad


DJ Artyom Puntos: 30
Envía el mensaje de radio en "Avanzada"


Pirómano Puntos: 20
Mata a 5 enemigos con un lanzallamas

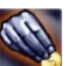

Gatillo rápido Puntos: 30
En "Hunter", evita que los nosalis rompan las cubiertas de la ventilación


Francotirador Puntos: 30
Realiza 25 disparos a la cabeza


El hombre invisible Puntos: 40
Completa el nivel "Frente" sin matar a nadie


Codicioso Puntos: 30
Acumula 500 balas de calidad militar


Mente despierta Puntos: 30
Rompe el soporte para balancear la araña en menos de 20 segundos


Generoso Puntos: 10
Ayudas al pobre, das limosna al niño y medicinas al enfermo. Ayudas a todo aquel que encuentras


Primera sangre Puntos: 5
Ganar una carrera contra los ladrones.


Sherlock Puntos: 20
Has encontrado todas las balas de calidad militar ocultas en las estaciones



La intrahistoria de Mortal Kombat



Un repaso a los inicios de la saga

El autor del PixeBlog se llama Jesús Relinque, aunque podéis llamarle Pedja, que ya está acostumbrado. Nacido allá por el 80 en Cádiz, tierra de la que se siente orgulloso y de la que se encuentra exiliado en Sevilla por motivos laborales. Desde muy pequeño empezó en el mundillo de los videojuegos, y ya con su MSX recorrió la Edad de Oro del software español, pasando por Amstrad CPC 6128 Plus, un PC 286, una Super Nintendo, Sega Saturn, Nintendo 64, Playstation 2 y GameCube.

Mortal Kombat y toda su parafernalia, en la que caben desde Lunes teñidos de sangre y colas para comprar la conversión doméstica, hasta miles de secretos enterrados en lo más hondo de sus circuitos, pasando por la censura sufrida en la versión Super Nintendo de su primera entrega... En fin, Mortal Kombat, más que un rival de peso para el clásico Street Fighter II, ha sido una saga de culto que a pocos dejó indiferente.

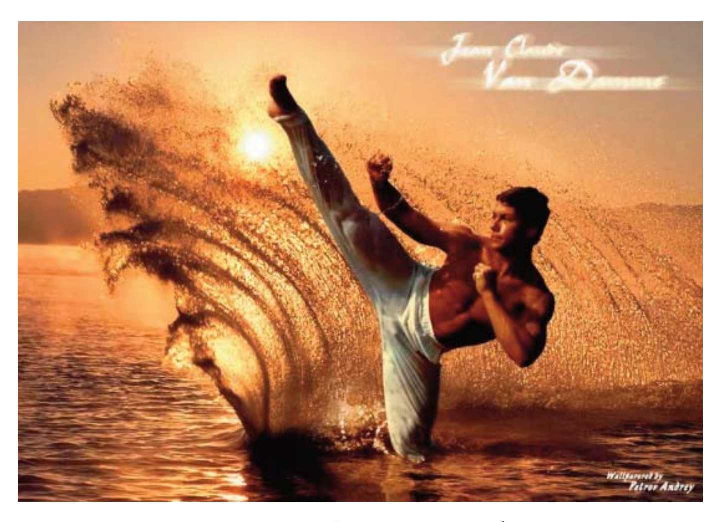
La historia que a continuación voy a contar se remonta meses antes del lanzamiento del arcade original. Ed Boon, uno de los creadores del Kombate Mortal, había dado sus primeros pasos en el mundillo de las máquinas de Pinball. John Tobias, la otra mitad de la naranja mecánica comenzó en Williams y formó parte del equipo que desarrolló arcades tan conocidos como Smash TV y Total Car-



nage, en los que se revivía la mecánica del mítico Robotron 2084 y su control de doble joystick, uno para moverse y otro para apuntar y disparar.

Corría el año 1990 cuando Williams les encargó una tarea bastante dura de roer: hacer sombra a Street Fighter II con un juego de lucha capaz de llamar la atención de un público encandilado a los Ha-Do-Ken's de Ryu y compañía. La idea era desmarcarse de la vulgar imitación en la que caía el resto del género desde que el juego de Capcom irrumpiera en el mercado. Boon y Tobias decidieron utilizar gráficos digitalizados y desechar la animación tradicional. No sería la primera vez que Williams afrontara un proyecto con tal tecnología, ya que Narc y Terminator 2 la habían probado anteriormente.

Existía un precedente, un one-vs-one de luchadores digitalizados, Pit Fighter. Boon y Tobias querían que el nuevo juego tuviera a dos combatientes enormes, lo suficientemente grandes como para no perder detalle, pero siendo capaces de dotar del suficiente protagonismo a los escenarios. Pero la idea principal de este peculiar dúo era, en principio, el contar con alguien popular, una figura internacional que identificara a las artes marciales.



En esa época, las películas de artes marciales sufrían un cierto auge y crecían en popularidad, algo que inmediatamente les llevó a pensar en el maestro de Aikido, Steven Segal, a la par que en la megaestrella europea Jean Claude Van Damme. Sin embargo, todo quedó en agua de borrajas. Ambas celebridades estaban, qué casualidad, en ese mismo momento, negociando sendas apariciones en otros videojuegos. El “Fred Astaire del Karate“, Van Damme, se encontraba en conversaciones con Sega. Quién sabe, igual es un personaje secreto del Eternal Champions y todavía nadie ha conseguido sacarlo...



Llegados a este punto de inflexión, Boon y Tobias decidieron coger el toro por los cuernos y currarse un universo alternativo plagado de kombatientes ficticios y criaturas fantásticas. Una mitología creada desde cero, en la que cada personaje poseía su propia historia personal, a menudo con referencias cruzadas entre ellos. Se trataba de que representaran a la Tierra en una batalla contra diabólicas personalidades, dentro de un torneo que decidiría el destino de la humanidad.

Ya conocéis a los personajes. Liu Kang era un pupilo puro y duro



de Bruce Lee; Raiden era el Dios del Trueno; Scorpion y Sub-zero, dos ninjas, enemigos hasta después de la muerte; Sonya Blade, una agente de las fuerzas especiales, persiguiendo al asesino del ojo biónico, Kano; y por último, la estrella del celuloide, Johnny Cage. Este actor era un poco chulo, y en palabras de Boon, desarrollaba el rol en el juego que habían reservado para Van Damme. Esos ataques de piernas bien podía haberlos ejecutado él mismo...

Boon y Tobias, a lo largo de los diez meses que duró el desarrollo del juego, se afanaron por conseguir reunir una gran cantidad de golpes, técnicas, secretos y maneras "especiales" de acabar los combates. Todos conocéis a Reptile, ¿verdad? Ese ninja clonado de Sub-Zero y vestido de verde. Boon cuenta que Reptile entró en el juego a última hora, "sobre la campana" como se suele decir.

La idea era introducir un secreto tan relevante como difícil de conseguir, y que aquel jugador que consiguiera verlo se lo contara a sus amigos, los cuales seguramente le tacharían de mentiroso. "Hay un tío raro, un ninja verde, y te lo encuentras en el fondo del pozo de pinchos, ese en el que clavas a tu enemigo cuando lo derrotas...".

La guinda del pastel, sin duda, fueron los Fatalities. Al principio se pensó en una forma de acabar el combate de manera que humillaras al enemigo mientras quedaba atontado. Sin embargo, no se acababa de cualquier manera, sino de una forma cruel y nada piadosa, con un detalle de gore pocas veces visto en los salones recreativos.

No era fácil, de todas maneras, ya que al principio de su lanzamiento en las salas arcade, nadie sabía esas combinaciones. Muchos pasaban las horas observando a otros jugadores para ver si podían aprender sus movimientos fatales. Y es que saber ejecutar Fatalities era un signo de distinción para los jugones de la época.

El éxito de Mortal Kombat fue arrollador, y por unos momentos, consiguió desplazar a Street Fighter II en los más altos niveles de popularidad. Las conversiones domésticas no se hicieron esperar, y Acclaim fue la que se llevó el gato al agua para distribuirlas. En Septiembre de 1993 salieron a la venta para Mega Drive y Super Nintendo, siendo la primera una versión extremadamente fiel a la recreativa, mientras que la de Nintendo fue censurada vilmente, llegando a eliminar la sangre y cambiando los fatalities más embrutecidos.

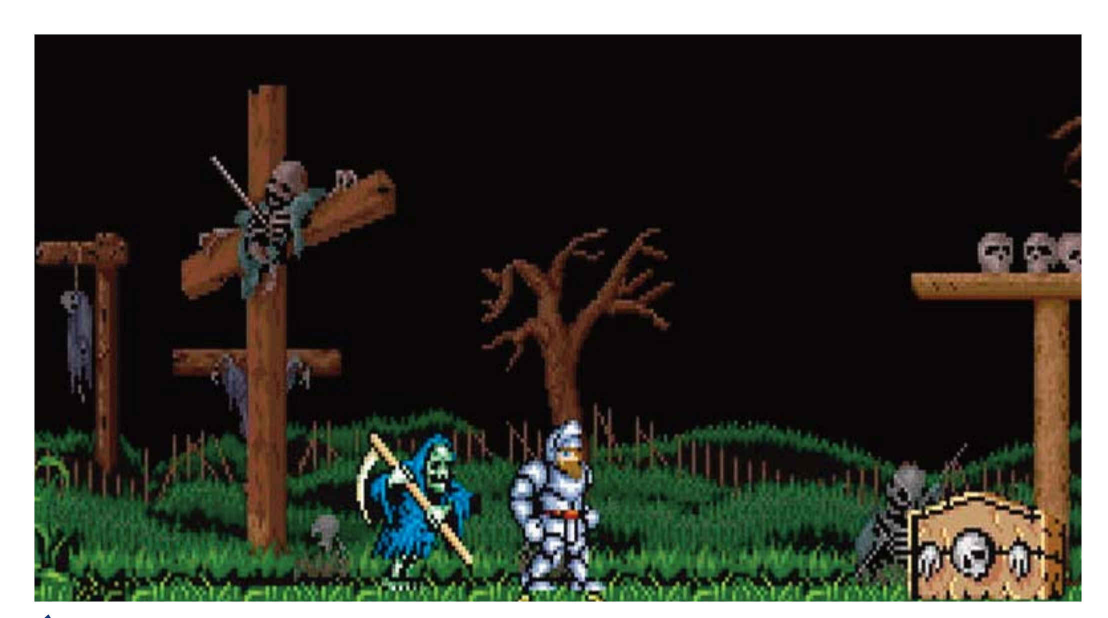


El resultado de esta censura fue bien visible, siendo la versión de Mega Drive vencedora en todos los campos, vendiendo cuatro veces más que la de Super Nintendo. El propio Howard Lincoln, vicepresidente de Nintendo en América, relató que recibió una tremenda paliza en ventas desde Sega, y por si fuera poco, también recibió miles de cartas quejándose de la "purificada" versión que lanzaron, cartas escritas por adolescentes e incluso por sus propios padres. Seguramente, Van Damme jugó a la versión de Genesis...



Texto: PEDJA
cedido por
WWW.ELPIXEBLOGDEPEDJA.COM

Ghosts and Goblins



Íntimos lunares rojos

La oscuridad de la noche. Un hombre y una mujer, juntos en un momento especial. Ella, con sus mejores galas. Él, simplemente, con unos calzoncillos blancos con lunares rojos. Y, de repente, un demonio surge de la negrura de la noche y rapta a la chica. No es lo que te imaginas. Es Ghosts and Goblins.

La oscuridad de la noche. Un hombre y una mujer, juntos en un momento especial. Ella, con sus mejores galas. Él, simplemente, con unos calzoncillos blancos con lunares rojos. Y, de repente, un demonio surge de la negrura de la noche y rapta a la chica. No es lo que te imaginas. Es Ghosts and Goblins.

1985. Capcom crea una de sus señas de identidad. Un arcade de dificultad elevada, control sólo apto para mentes templadas y en paz con el universo. Sir Arthur, el insigne caballero, que lucha contra los demonios para recuperar a su amada, la princesa Prin Prin. Sin embargo, no será una tarea fácil. Cuenta con un arsenal de lanzas y cuchillos... aunque también puede luchar con armas inútiles, sutilmente colocadas por los programadores para aumentar la dificultad. Magos ocultos en tumbas, un demonio volador, un cronómetro completan la jugada. Y no nos olvidemos de lo más importante: una vez que saltas, tu suerte está echada.

La recreativa fue un rotundo éxito. Un gran reto, ambientación conseguida, la música del cementerio... legiones de chavales gastando sus monedas en ella. Aunque los que eran muy listos sabían el truco de los 0:00...

Tres años después, Ghouls and Ghosts vuelve de la mano de Capcom visitando de nuevo el gran pueblo de los demonios. Con un apartado gráfico totalmente remozado, Sir Arthur cuenta, esta vez, con una nueva arte: la armadura dorada. Dependiendo del arma equipada, nuestro caballero favorito podía lanzar un hechizo mágico de gran potencia, a la vez que gozaba de un pequeño instante de invulnerabilidad, alta-



mente buscado en este tipo de juegos.

Como es tradición en la saga, no te podrás enfrentar al jefe final, Loki, sin haber conseguido antes el brazalete de la diosa, una mítica arma capaz de destruir el mal. Desafortunadamente, no es algo que se pueda conseguir en la primera vuelta...

Otros tres años después, en 1991, Capcom rompe la baraja y publica el primer título de la saga especialmente creado para una consola. Por los circuitos de la SNES, Sir Arthur vuelve a poner sus habilidades para rescatar, de nuevo, a la princesa. Las incorporaciones más notables en Super Ghouls and Ghosts son la armadura de bronce (un estado intermedio entre la armadura normal y la dorada), con la que podíamos usar una versión mejorada del arma que portamos y el doble salto, tal vez una de las mejores incorporaciones a la saga. Los gráficos muestran un gran nivel, con gran colorido, enormes monstruos y curiosos efectos gráficos, como en el nivel de las torres o el modo 7 empleado en el interior de la bestia.

Como dato curioso, decir que un remake de este título se publicó para Game Boy Advance. Super Ghouls n' Ghosts Advance añadía al juego original nuevos niveles de otros juegos de la saga, un sistema de rutas y la misma dificultad de siempre. Desgraciadamente, un apartado técnico lastrado por las ralentizaciones deslucía un gran remake como este.

Capcom, en este momento, hace entrar en letargo la saga, dejándola reposar la friolera de 15 años. Mientras tanto, la leyenda de Sir Arthur y su lucha contra los demonios permanece en la memoria de los jugadores... hasta 2006.

Es en ese momento cuando la saga resurge desde sus cenizas. Ultimate Ghosts and Goblins para PSP supone la resurrección de la saga, con importantes novedades. Multitud de nuevo equipamiento, nuevas magias, un entorno completamente 3D y un desarrollo old school vuelven a poner a la saga en el candelero. Capcom revisó este título con una nueva versión exclusiva para el mercado japonés (Goku Makaimura Kai), que da una vuelta de tuerca adicional, volviendo a un planteamiento jugable más parecido a los juegos originales.



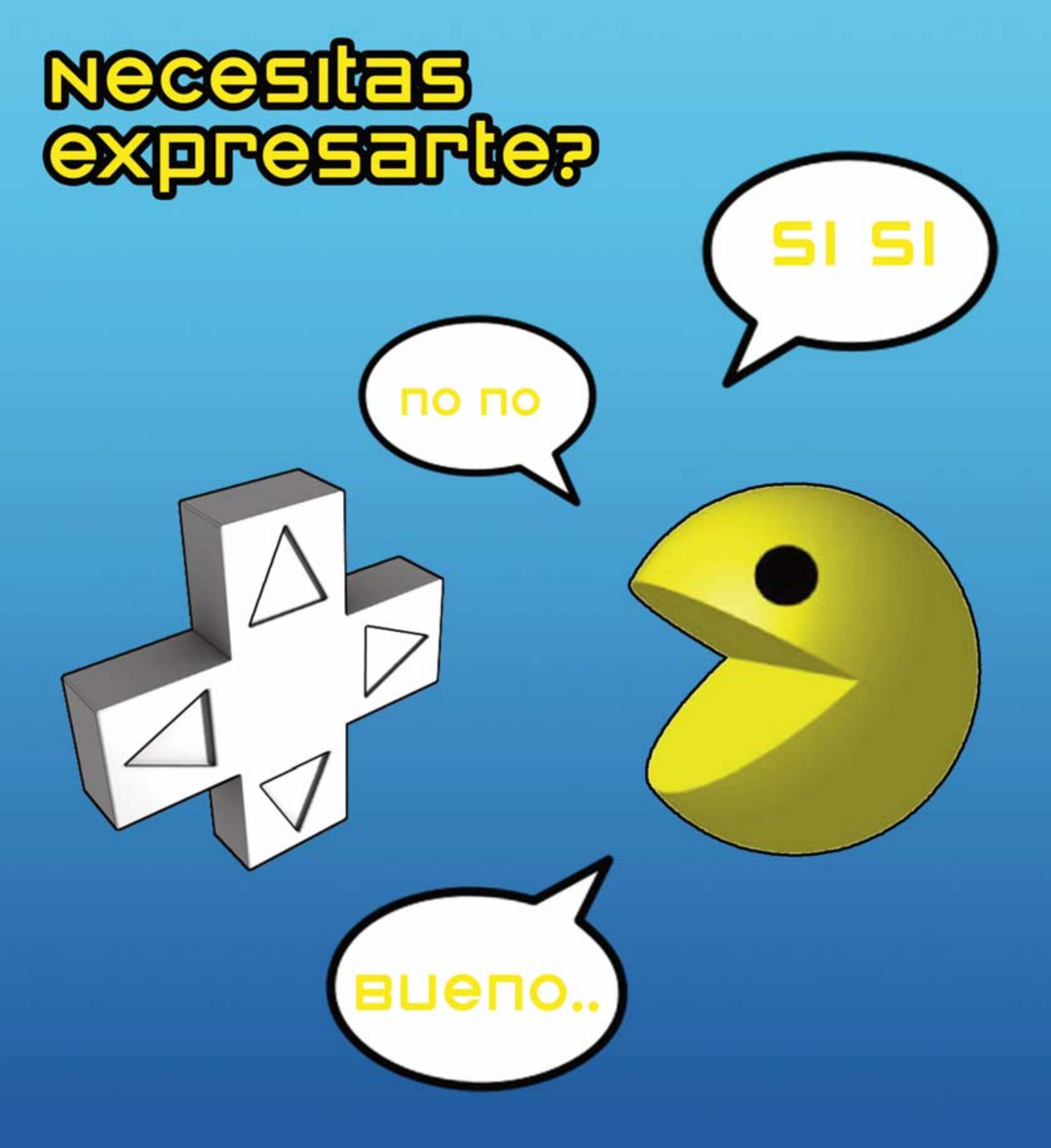
Desde esta franquicia, Capcom ideó varios spinoffs, juegos en los que el espíritu Makaimura seguía vivo, aunque en otros cuerpos.

El primero de ellos está protagonizado por una de las gárgolas, enemiga de Sir Arthur, con dos entregas para Game Boy (Gargoyles Quest I y II) y un sobresaliente juego para Super Nintendo (Demon's Crest), que hacía gala de aún más mala baba que la saga principal.

El segundo es la saga Maximo, o la adaptación de la serie a las 3D de la mano de un nuevo personaje. La primera parte, Maximo, Ghosts to Glory, cuenta con todos los elementos distintivos de la saga: el cementerio como primer nivel, las armaduras, nuestro protagonista en calzoncillos cuando está a punto de morir... y una dificultad puñetera. Su continuación, Maximo vs. Army of Zin conserva todos los puntos fuertes del primer juego, unido a una jugabilidad bastante más balanceada.

En resumen, una de las franquicias más destacadas de Capcom, en la que la estética medieval, la dificultad y el gran apartado técnico nos han dado, desde hace casi veinticinco años, horas y horas de diversión.

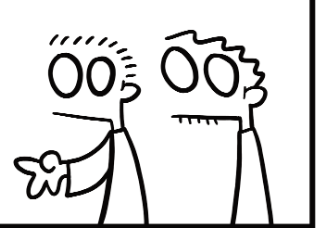
Texto: GABLA
cedido por
www.pixfans.com



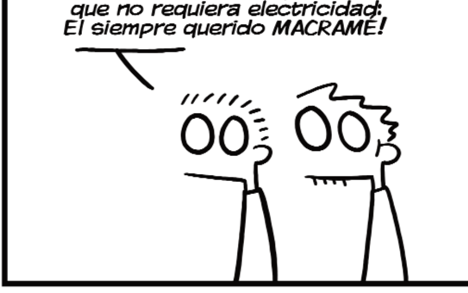
comparte tus opiniones en:
El foro de Games Tribune
Te escuchamos!

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos







¿Sabías que hay un Ultimate Macramé disponible en el Steam?

Incluso tiene patrones para ser descargados!



WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

Comparativa App Store, versus PSP y DS

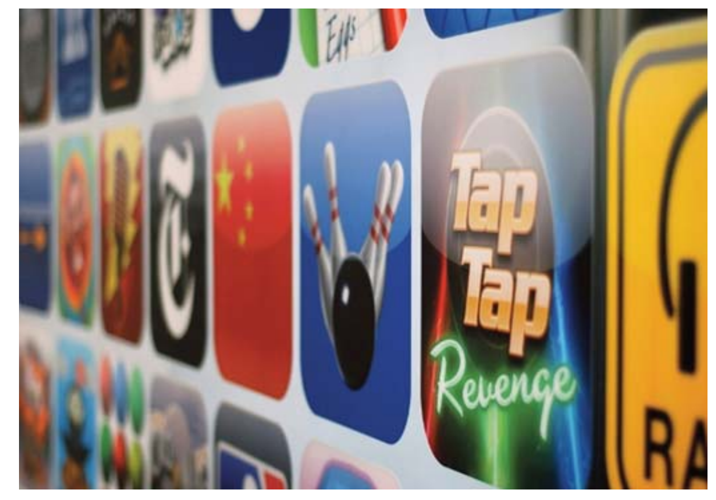


A raiz de una comparativa de Apple acerca del número de juegos disponibles en la App Store y los que hay para PSP y DS, Azel Dragoon de la gran n reflexiona acerca de la calidad de los juegos en la tienda y Apple y la estrategia de la compañía de la manzana en el mercado de los videojuegos

Antes de hacer esta entrada no puedo evitar decir que pensé bastante si soltarla o no, y es que un amigo me hizo unas recomendaciones de cuentos de terror, a las que no he hecho caso. Él me aviso que hay leyendas urbanas que dicen que cuando alguien habla mal de Apple, estos te meten en una lista negra, cientos de flammers entrarán a saco en la web comentando (esto no lo veo tan mal,..), y luego se comerán a tus padres, pero bueno como que no soy muy creyente.

El tema es que ya no es suficiente que la industria este todo el día dale que te pego, intentando comparar plataformas y decir que compiten en los mismos segmentos o quién va a dominar el mundo mundial en el futuro. Así que Apple con un ego bastante alto, vuelve a hacer una comparativa de cuantos juegos tiene su App store, y cuantos tiene PSP y DS, aunque en mi opinión la jugada les sale cuanto menos horrible si analizamos de que se vanaglorian.

App Store ahora mismo tiene unos 50.000 juegos, contra el catálogo de DS que cuenta con algo más de 4.200, y Psp a punto de conseguir 2.500. Ahora asumamos que el tener tantos juegos sería bueno, solo que no lo es, porque no y porque tampoco. Lo primero que vemos es que, y lo digo con conocimiento de causa ya que he seguido juegos de Iphone durante años en mi blog indie (creo que era de los únicos que hacía ese esfuerzo de mi-



rarse las decenas de juegos diarios o más que sacaban al día), y es que si en Wii dicen que tiene shovelware, la App store es el refugio de los monstruos de la basura de Fraggel Rock.

Juegos en su mayoría con tiempos de desarrollo de 2 meses (no hablo del contrato que tienen los desarrolladores ,que os caéis de la silla, eso es vender el alma al diablo y lo demás son tonterías), con dos o tres secuelas en el mismo año, ports y ports de juegos flash, juegos sin casi contenido jugable, y con el reto de rascarse la barbilla. Y ya no hablo del tema de información al usuario, puntuaciones, seguimientos, ect, en la app store hay una desinformación de los juegos colosal. No miréis en Metacritic que os vais a asustar, no hay nada, pero es que vagamente hay análisis o algo de los juegos que salen de si un juego es bueno, es la plataforma fantasma donde el consumidor se tiene que guiar por una imagen en la tienda como mucho, como en dsiware pero aún peor. Luego tenemos que como mercado es un cuello de botella, no hay control de calidad, así pasa que puedes ver cosas que se cuelan y la gente las compra, como Marios con cambio de skins, ect. Por eso no hay más narices que sacar una nueva plataforma cada año, que no revisión porque siempre aumenta de características técnicas. Ya que la satura y tiene que buscar nuevos usuarios que compren lo del día, porque buscar en una librería de 50.000 juegos para los que ya la tienen es de terror. Y aunque a todos les gusten esos precios, son inviables, porque se cargan el valor de los juegos, y todos tienen que competir en el mismo segmento de precio quieran o no, porque se crea un estándar.



No se que más decir, pero más le valdría a Apple no hacer estas comparativas, ya que ni con esas consigue mantener un alto ratio de juegos aceptables, que si posee DS y PSP. Y ya menos ningún juego de iphone se puede comparar con ninguno de los mejores de Ds y Psp, así que si quieren hacer dinero que lo hagan, pero a mi no me digan tonterías aunque tengan más fieles que Nintendo, que las cosas son como son.



Texto: Azel Dragoon
cedido por
www.lagrann.com

Remakeando HeartGold y SoulSilver



Con el lanzamiento aún reciente de Pokémon Heart Gold y Soul Silver, Vids de la gran n hace una breve historia de la franquicia desde los primeros Gold y Silver (hace ya diez años para GameBoy Color) y reflexiona acerca de la necesidad de estos remakes y lo que suponen para el mundo Pokémon.

Diez años después, los primeros Pokémon que abandonaban el blanco y negro de GameBoy por los más de 32.000 colores de GB Color regresan con el segundo remake que se marca Nintendo y Game Freak, papás de los más de mil Pokémon que seguramente ya se acumulan.

Oro y Plata fue la segunda generación de Pokémon, la que cargaba con la losa de 'segundas partes nunca fueron buenas'. Y es que igualar siquiera el éxito de Azul y Rojo no era tarea fácil, aunque el terreno ya estuviera abonado. Oro y Plata trajo una nueva región a explorar, Johto, nuevas funciones en la Pokedex (como un reloj interno), cien Pokémon nuevos a capturar, posibilidad de hacerlos críar y nuevos categorías. Más de veinte millones de copias vendidas entre ambas versiones abalan que estos cambios gustaron a los Pokefans de la época, consiguiendo de paso el honor de ser el juego más vendido de la primera portátil con color de Nintendo.

Porque ya han pasado diez años (y porque la quinta generación se la reservan para, seguramente, 3DS) y la fiebre Pokémon no tiene fin en el horizonte, nada mejor que recuperar estas dos míticas entregas en el segundo remake que hace el dúo Nintendo/Game Freak de Pokémon (el primero fue RojoFuego y VerdeHoja en GB Advance, que introdujo el poco utilizado periférico inalámbrico de Advance).

Pocket Monsters Trainer

Para conocer bien los orígenes de Pokémon sólo hay que leerse la entrevista que Iwata realiza a Tsunekazu Ishihara y Shigeki Morimoto, presidente de la Pokemon Company y programador de la saga desde sus inicios respectivamente. Inicios por cierto, complicados. Para que Pokémon haya llegado a ser la saga de videojuegos más vendida y posiblemente rentable de la historia, tuvieron que pasar seis largos años de desarrollo non stop del concepto del juego y sus 151 criaturas iniciales. Aunque Nintendo llegara a crear Creatures Inc; un estudio colaborador para ayudar a GameFreak en labores de desarrollo y gestión más tarde, para ayudar a finalizar el proyecto, Rojo y Verde, las primeras ediciones que salieron a la venta en Japón, no tuvieron el éxito deseado inicial. No salieron las copias previstas a la venta y tardó unas semanas en despegar y, entonces sí, gracias al boca oreja y la correcta promoción en revistas veteranas como CoroCoro (magazine portavoz de toda la actualidad de Pokémon desde entonces), las ventas semanales llegaron a cuadruplicarse. Algo normal hoy en día en software de Nintendo pero no hace más de una década y con GameBoy que la daban por

muerta en vistas a su sucesora Color.

Rojo y Verde triunfaron; Mew introducido a última hora en secreto y ocupando 300 bytes que sobraban de pura casualidad fue un reclamo enorme según explica Ishihara, y había que pensar ya en nuevas entregas visto el éxito. Pero Oro y Plata tardaron cuatro años en lugar de los tres previstos. GameFreak tenía que lidiar con un equipo pequeño (sólo cuatro programadores para hacer un juego del tamaño de Pokémon !) y la adaptación occidental de Pokémon. Para que el público no perdiera interés a lo largo de estos cuatro años, Ishihara, mandamás de Creatures Inc por entonces, se ganó a pulso el apodo de 'Rey de los Juguetes Portátiles'. Comenzó a planear toda una estrategia de promoción año tras año para que Pokémon nunca estuviera pasado de moda y que Oro/Plata fueran una despedida por todo lo alto, dado que nadie apostaba por más entregas de Pokémon en pleno siglo XXI. Cuan equivocados estaban.

El juego de cartas intercambiables, las dos ediciones alternativas de Pokémon Azul y Amarillo, la primera película, Pokémon Stadium para Nintendo 64 y tantos otros proyectos de márketing. Todo para que el espíritu pokémaníaco no decayera. Una parte de todo este entramado estuvo al borde de un ver la luz: la série animada. Ash Ketchum, Misty y Brock no habrían existido si fuera todo decisión de Ishihara, pues no veía claro que una série de animación basada en un videojuego pudiera darle fama a dicho juego a largo plazo. A día de hoy, la série sigue en emisión.

Entre todas estas vicisitudes para lanzar adelante un proyecto tan ambicioso, hubo un responsable de todo esto no reconocido. El actual presidente de Nintendo, por entonces máximo responsable de HAL Laboratories, tuvo mucho que ver en la expansión de Pokémon. Puede chocar que un presidente de una compañía ajena no involucrada en el proyecto se inmiscuya, pero esto demuestra el carácter familiar y entregado de la Nintendo de entonces. Iwata participó en la occidentalización de Azul y Rojo, el desarrollo del código de Pokémon Stadium y, una vez fuera de su cargo en HAL y ya en la propia Nintendo, en la creación del organismo gestor de toda esta fábrica de ingresos, la The Pokémon Company.

Diez años después

Junichi Masuda, mano derecha del ideólogo de la série (y los primeros 151 monstruos) Satoshi Tajiri, que desde Cristal se dedica a labores más de supervisión de arte de los nuevos Pokémon que se crean y como productor ejecutivo de la franquícia y presidente de GameFreak, es el director de HeartGold y SoulSilver. En entrevistas concedidas a ONM y GameInformer, Masuda explica que la decisión de hacer el remake (además de la evidente de los beneficios enormes que genera) es para descubrir al público joven o



neófito en la saga la región de Johto y un poco los orígenes de Pokémon. HeartGold y SoulSilver mantienen fielmente todos los elementos originales de Oro y Plata (pero introduciendo todos los cambios establecidos que ha ido teniendo la série con el paso de los años).

Un elemento muy nostálgico es el podómetro que se vende junto a los remakes. ¿ Por qué introducir este periférico ? Pues por dos motivos aclara Masuda. Primero para ganar interactividad con el jugador aunque no este jugando al juego. Con el caminar diario que hace cada persona diariamente, puedes entrenar a tus Pokémon si llevas el podómetro contigo. Progresas en el juego sin jugar. Es una manera de mantenerte activo en el juego. Y también como medio homenaje al Pokémon Pikachu, ése Tamagotchi con Pikachu contemporáneo de Oro y Plata.

A medio camino entre lo moderno y lo clásico. Uno de los Pokémon primigenios vistos diez años después, con juego online, motor gráfico semi3D y muchísimas más novedades que hacen el mundo de Pokémon más grande y rico. Así funciona el estilo 'Hazte con todos': ir añadiendo pocas pero muy medidas, novedades en cada entrega, de manera que enriquezca la base jugable de Pokémon sin romper su esencia, dice Masuda. Lo mismo con los nuevos Pokémon que se crean: algunos por exigencias de la nuevas entregas y otros por propuestas de los diseñadores, que pasan el filtro de Tajiri y Sugimori, los dos líderes creativos de Game Freak, y si se da el visto bueno, se tira adelante con el diseño final, los atributos y como no, el nombre. Nombres que deciden todo el equipo, normalmente cambiando el orden de las letras (Ekans-Snake) o buscando términos que se puedan relacionar con el Pokémon (Alakazam- tipo psíquico). Claro que esto, en las primeras entregas si hay bastante consonancia; los Pokémon añadidos a posteriori no parecen seguir a pies juntillas esta máxima.

Sea como fuere, Pokémon Oro y Plata siguen incombustibles diez años después, acumulando con estos remakes más de cinco millones de copias vendidas y desbancando a pesos pesados como Kratos en su tercera entrega de God of War. Pokémon es para siempre.

Texto: vids
cedido por
www.lagrann.com


forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune

Shui Hu Feng Yun Zhuan





Soltando a todo lo que se mueve

El hombreimaginario sigue con su serie de juegos no licenciados con uno de los más decentes que se pueden encontrar, de título largo: Shui Hu Feng Yun Zhuan (en adelante SHFYZ), es el típico de "yo contra el barrio" en el que el único objetivo es eliminar a todo enemigo que aparezca para poder seguir avanzando, en la linea de Tenchi Wo Kurau 2, Golden Axe o Knights of the Round.

Shui Hu Feng Yun Zhuan es uno de los no licenciados "decentes" menos conocidos, y el único que poseo físicamente, comprado. Todos los menús y textos entre escenarios están en chino (presumiblemente, mandarín), pero eso no impide en absoluto disfrutar de él ya que, no lo olvidemos, la historia en este tipo de juegos era casi una mera excusa para repartir mamporros y su importancia era menos que secundaria en la mayoría de ellos. No obstante, lo primero que cabe destacar es que se trata de un "yo contra el barrio" de estilo medieval, en la línea de clasicazos como Tenchi Wo Kurau 2, Golden Axe o Knights of the Round. En concreto, muy en la línea de este último, y luego veremos por qué.

Podemos manejar a 3 héroes, que encajan en los arquetipos de personaje de estos juegos: el fuerte, el rápido y el equilibrado (Perceval, Lancelot y Arthur en Knights of the Round; Adam, Blaze y Axel en Streets of Rage; Gilius, Tyris y Ax-Battler en Golden



Axe). Más específicamente, contamos el tipo fuerte y algo menos jugable por su lentitud, la joven guerrera más rápida pero con menor resistencia a los golpes, y el típico "protagonista mono y entregado" a medio camino entre uno y otro. La acción se desarrolla en China, como viene siendo habitual en docenas de títulos no licenciados, originarios mayoritariamente de este país. No entenderemos nada de los textos introductorios, pero podemos deducir que se nos explican las distintas misiones y se nos sitúa en un determinado contexto histórico, que incluirá asaltos a fortalezas y batallas navales.

Como recordaremos de la época dorada de los yo contra el barrio de Capcom, dos botones eran suficientes para manejar un buen juego. Ataque y Salto eran todo lo que necesitábamos para pasar horas machacando los mandos de nuestra consola o de la recreativa del barrio, solos o acompañados de un amigo (o más). Ni siquiera hacía falta un tercer botón para quitarnos a varios enemigos de encima, sino que pulsando ambos a la vez realizábamos algún tipo de ataque especial que, normalmente, consumía algo de nuestra vida, limitando su uso. En sus sagas clásicas como Streets of Rage y Golden Axe, Sega tomaba buena nota de este control sin fisuras, pero añadía algo nuevo aprovechando el tercer botón del mando: un golpe especial propiamente dicho, o una "magia" en toda regla (sin eliminar por ello el Ataque+Salto). Se establecía así el esquema de botones que se convirtió en estándar, incluso emblemático en Mega Drive: A para especial, B para ataque, C para salto.

SHFYZ hace uso de dicho esquema y ofrece una jugabilidad total. Los botones responden a la perfección y la detección de colisiones, a diferencia de tantos otros no licenciados, está cuidada al detalle (yo a veces diría que es incluso demasiado generosa, pero no nos vamos a quejar de eso). Las animaciones de protagonistas y enemigos son muy, muy decentes, al nivel de cantidad de producciones oficiales. Sin embargo, en cuanto llevemos un rato jugando, los fans del género nos daremos cuenta de un detalle de lo más curioso...



¡Y es que estas animaciones las hemos visto antes! No hay sprites robados de otros juegos, pero las animaciones están claramente basadas en lo mejorcito del género: los 3 héroes se mueven exactamente igual que Arthur, Lancelot y Perceval de Knights of the Round; casi todos los jefes y gran parte de los soldados rasos, si bien están diseñados de acuerdo a la China medieval en la que se ambienta el juego, también gozan de animaciones creadas sobre la base de sus análogos del mismo título (incluso nos los encontramos descansando o aturdidos de vez en cuando); así mismo, identificaremos las poses y movimientos de los arqueros (y de al menos uno de los jefes) si hemos jugado al Tenchi Wo Kurau 2, y de los guerreros con maza y escudo si hemos hecho lo propio con The King of Dragons; a las fieras guerreras con látigo, por su parte, las reconoceremos como Elektra de la serie Streets of Rage incluso por su grito al morir. Y seguro que alguno se me escapa.

Así pues, contamos con un auténtico popurrí que funciona sorprentemente bien. Los movimientos de los protagonistas están basados, como decíamos, en los de Knights of the Round, manteniendo el ataque especial B+C que consume vida, pero añadiendo la posibilidad de correr (algo que agradezco enormemente) y la función de Magia en



el botón A. ¿Magia? Sí, porque al igual que en Golden Axe, no contamos sólo con el socorrido “me quito a varios de encima” sino que también podremos ir recogiendo pergaminos y acumular hechizos. No se aumenta la potencia del hechizo porque recojamos más pergaminos ni cada personaje tiene un solo tipo de magia posible, sino que existen 5 devastadores magias disponibles que cualquiera de ellos puede usar, y la capacidad para albergar hasta 5 pergaminos, distintos o no. Dicho de otro modo, ya seamos la chica o el barbudo, podemos reservarnos para el jefe final 2 hechizos de fuego, 2 de hielo y 1 de tormenta, si así nos parece conveniente. Todos ellos hacen un daño considerable y funcionan muy bien visualmente.

Las similitudes con el clásico de Capcom también se extienden a la posibilidad de romper barriles y encontrar comida y tesoros en su interior, incluso cortarlos en varias partes. Entre las comidas encontraremos bolas de arroz (o algo del estilo), esta vez emulando a Tenchi Wo Kurau. Muy apropiado, estando en China. Por su parte, juraría que el diseño (no los movimientos) del primer protagonista es calcadito al de Shi Jin, del juego de lucha 2d Suiko Enbu: Outlaws of the Lost Dynasty.

Todos los personajes y escenarios están bien dibujados, con abundante color y razonablemente bien animados. Los escenarios, por su parte, disfrutan de un diseño colorido y variado, con un scroll sencillo pero que funciona estupendamente. Recorreremos dos o tres bosques distintos, los alrededores de unas cataratas, un enorme puente de madera (o eso me parece), la cubierta de un barco y una fortaleza en llamas y sus inmediaciones, entre otros. Además, este último escenario acusa el paso de las horas y, a medida que avancemos, pasará de soleado a nocturno, antes de que entremos en la fortaleza. Estupendo detalle.

Podemos concluir que todo el aspecto gráfico es notable. Es más, hay quien afirma que el motor gráfico está basado en el de Streets of Rage 2, que no es mala cosa. Sin embargo, si se le puede poner una pega a este apartado es la extraña banda negra que aparece en la parte superior de la pantalla, que no sale en las intros o menús, sino durante el juego en sí. ¿No se daban cuenta los autores de que esta-



ban cometiendo ese error? ¿Usaron sprites de menor resolución para los escenarios por algún motivo? Ni idea.

Por su parte, la banda sonora es muy correcta, si bien se puede hacer algo repetitiva en ocasiones. Los temas musicales encajan muy bien con la ambientación, pero la mayoría los habremos oído en muchos piratones. Sin embargo, aquí suenan mejor, como más limpios y con su tempo adecuado. Y eso, unido a que los de Never Ending Soft pretendían crear un juego original (salvo por la evidente inspiración en otros títulos similares para las animaciones), me hace pensar que fue en SHFYZ donde aparecieron por primera vez dichos temas. Los efectos de sonido, aunque aceptables en su mayoría, sí resultan algo escasos y, tal vez, no todo lo limpios que podrían ser. Desde luego se echan en falta voces para los protagonistas. Y es que, aunque Golden Axe tampoco las tuviera, los sonidos de golpes y de magias eran algo más variados y, sobre todo, más nítidos.

Sigo apuntando bondades y defectos de este excelente no licenciado. Por un lado, hay sangre. Como todos sabemos, en Knights of the Round y Golden Axe, por más espadazos y hachazos y estertores que se produjeran, ni una gota de sangre surgía. Pues aquí, aunque no fluya a raudales, al menos se deja ver en todos los golpes, algo que ya me parece un buen detalle (otro más). Por otro lado, tenemos una enorme variedad de enemigos, y las diversas paletas que se les aplican demuestran que los autores sabían lo que se hacían en este juego con el color que podía manejar la Mega Drive. Los distintos hechizos, los efectos gráficos de los que hacen gala y la posibilidad de acumular hasta 5 de ellos son otro punto a favor. Y que el modo de 2 jugadores funcione de manera impecable es un alivio (vista la cantidad de bugs presentes en otros no licenciados), además de esencial en el género.



Como fallos podemos apuntar la mencionada banda negra y lo relativamente pobres que son los efectos de sonido pero, sobre todo, lo corto que es incluso para jugadores no experimentados: tenemos ni más ni menos que 9 continuaciones, con 3 vidas en cada una (imagino que podemos cambiar la dificultad en Opciones, pero como no sé mandarín, no lo puedo asegurar), y por si eso fuera poco, nos dan una vida extra por cada no sé cuántos miles de puntos, algo que lograremos sin demasiada dificultad. Todo ello para recorrer (en dificultad normal) sólo 5 niveles que, por más que cuenten con varios subniveles diferentes, siguen siendo pocos. Para ver todos los niveles y el "final bueno", deberemos poner el juego en difícil.

En fin, confío en que haya valido la pena la paliza de leer un mazacote de texto como éste. La verdad es que, salvo por los defectos mencionados, me resulta difícil ponerle pegas a lo que personalmente considero una auténtica joya perdida. Os animo a que le metáis mano y, sobre todo, ¡a que intentéis encontrarlo completo!

Texto: Carlos J. Oliveros Oña
Cedido por
www.hombreimaginario.com



Evil Dream
Una DC algo especial

He aquí compañeros una tuneada muy fácil de hacer y con un resultado realmente impactante!!!!



El enigmático demonio comenzó a tomar forma sobre la carcasa de la vetusta Dreamcast. El color rojo pasión era añadido que le vino al dedo

Para el tuning de esa Dreamcast tenemos que remontarnos tres meses atrás, cuando me llegó de Ebay una Dreamcast guarrota de verdad. La limpié tanto como pude y me propuse hacerle un tuning diferente. Quería darle un toque especial a su tapita central y no sabia qué hacer. Lo que sí tenía claro era que se tenía que ver el disco girar, no obstante, quería desmarcarme un poquito de las ya clásicas "Pioneer Edition".

Empecé el tuneo desmontando la consola y pensando que le podía hacer a la tapita central. Al cabo de un rato de mirarla, un escalofrío me recorrió el cuerpo y noté como si algo se estuviera apoderando de mis sentidos. Mis manos empezaron a serrar y limar a toda velocidad.



Momento de meternos con la placa base de la consola. El tunning en este caso es un elemento puramente estético, así que por dentro se preservó casi todo

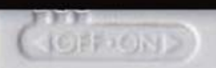


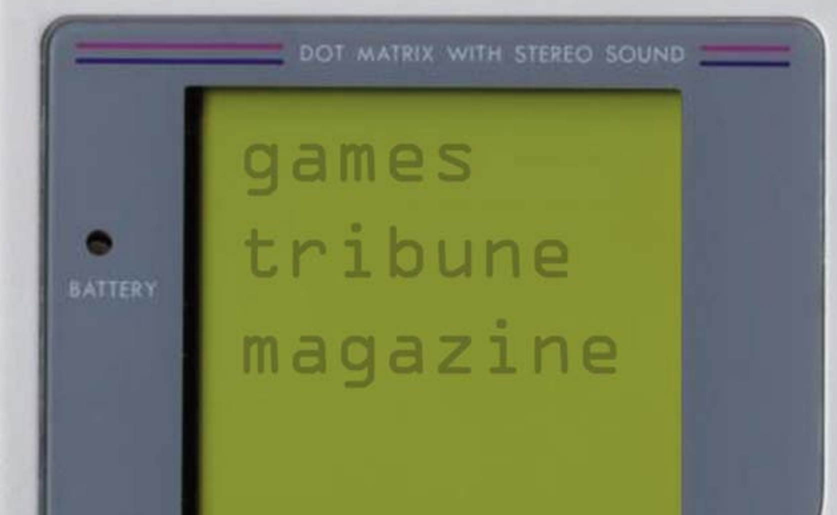
Unos leds en los puertos de mando. Algo muy sencillo de instalar y tremendamente resultón



La alimentación de dichos leds se hace a través de la pata de 12V y un par de resistencia de 100 ohmnios

Y aquí está el resultado final de lo que comenzó como un tunning algo distinto, y que se acabó convirtiendo en una experienca extrasensorial y cuasi mística. Y es que jugar con el Diablo, es lo que tiene





Nintendo GAME BOY™

